



WWW NAMED CON

mieux vaut donner

que recevoir.







Soyez sans merci ... nettoyez la vermine à coups de colt 45, de Kalachnikov, ou shotgun ...; combattez à mains nues ou utilisez des boucliers humains.

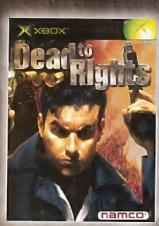
Dénichez vos ennemis el reniflez les bombes grâce au flair de votre compagnon canin. Shadow.



Découvrez un jeu détonnant sur X-Box.
Un scénario et une dose d'action dignes des meilleurs thrillers.
Armé ou à mains nues, déchaînez-vous
pour réaliser des séries de combos meurtriers.









LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Numéro treize - Mars 2003

101/109, rue jean-jaurès - 92300 Levallois-Perret Tel.: 33 (0) 1 41 27 38 38 Fax: 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 lvry-sur-Seine Cedex
Tel.: 01 46 72 50 89 - Fax: 01 49 60 10 55
E-mail: futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an: 90 € - Etranger: nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi Directure du magazine, Editeur : Vincent Alexandre
(vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38

Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39 E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille Tessier@futurenet.fr) Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi (38 91, cyril berrebi@futurenet.fr) Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacleur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli Photographe: Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO

David Calvo, Thomas Diouf, Arnaud Frey, Lâm Hua, Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, David Montoro (dessinateur), Samuel Pelmar, Ludovic Tessier, Kim-Long Tran, Florian Viel.

PUBLICITE Tel.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier Chefs de publicité : Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr) Assistante de publicité : Règine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante Assistantes de fabrication : Sabine Buchet-Gaillard (38 70) Bénédicte Carpentier (34 50)

Responsable abonnements : Thibault Bechet Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. E MAGAZINE OFFICIEL XBOX est edite par Future France, S.A. Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaimi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaimi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaimi
Directreur des magazines Enterainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la febrication : Jean-Milchel Durand
Directeur de la febrication : Jean-Milchel Durand
Directeur de la febrication : Jean-Milchel Durand Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal Directeur artistique : Nicolas Cany Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Mame - Dépôt légal : 4[®] trimestre 2002 - Copyright Future France 2001 Imprimé en France / Printed in France

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans LE MAGAZINC OFFICICL NBOX est interdite sams accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos, et dessins adressés au MAGAZINC OFFICIEL NBOX publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de pris et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, ann aucun but oublitaitire.

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une tiliale du groupe The Future Nonvork pic.

The Future Network pic a pour mission de répondre aux besions d'information de groupes de qui partagent une même passion. Notre but est de saisfaire cette passion, en créant des maga des sites interne climat une information fable et de qualité et de nombreux conseils pour pay temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un rief plabit de lecture ou de naive Cette stratégie aimple a constitué de faire de notre entrepris l'un des groupes medis dont la cre et la plus forte dans le monde. Bosé dans à pays, The Future Network publie aujourd'uni plus Omagazines, 20 diert Wek, et plusieurs réseaux librents. Le Groupe licracié géglement 42 m dans 30 pays. The Future Network put l'autore Network publie aujourd'uni plus



Media with passion www.thefuturenetwork.plc.co.uk Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.



jau bout du rêve



Ce mois-ci, nous avons reçu un exemplaire de Steel Battalion pour une preview. Recevoir un jeu avant sa version test est une chose courante à la rédaction, mais son emballage, à savoir une énorme boîte en carton. l'est nettement moins. Steel Battalion, c'est ce jeu de robot géant (bon d'accord : une simulation de tank vertical) accompagné d'une manette absolument délirante, constituée de trois modules à monter pour une longueur

totale de quatre-vingt centimètres. Avec ses 5 kilos, ses deux manches à balais, ses trois pédales et sa quarantaine de boutons, inutile de dire que l'engin ne passe pas inaperçu. A priori, le jeu lui-même n'est qu'un prétexte à l'utilisation de cet accessoire, qui transforme le tout en une véritable expérience. Personne n'est dupe sur le succès de Steel Battalion, pas même Microsoft qui distribuera ce jeu en très petite quantité sur notre territoire. Car même à 200 euros (ce qui n'est pas cher vu la qualité de la manette), le but de la manœuvre n'était pas d'en vendre des tonnes. Steel Battalion est l'aboutissement du rêve d'une équipe de développement. Un rêve rendu possible uniquement sur Xbox. Et c'est ça qui nous plaît. Même si sur notre console, le gros de la production se retrouve souvent sur d'autres machines, si parfois les exclusivités ne sont que temporaires, nous avons des dizaines de jeux inédits qui transcendent le genre même du jeu vidéo (jetez un coup d'œil page 94 sur tous nos tests effectués depuis le premier numéro). Et après tout, un bon jeu reste un bon jeu. Dans les mois qui viennent, des titres exceptionnels, originaux et novateurs arriveront sur notre console, sans parler du Xbox Live, qui lui va tout simplement révolutionner vos heures de jeux sur console. Si ce futur vous intéresse, nous vous le ferons découvrir chaque mois. Quant au présent, tous les jeux du mois sont testés dans ce numéro, et notre DVD vous permettra même d'en tester certains. Avant de vous laisser poursuivre votre lecture, sachez que nous préparons un numéro exceptionnel pour le mois prochain. Il faut dire que nous y fêterons le premier anniversaire de la Xbox et le lancement du Xbox Live! Alors bon jeu à tous et à très bientôt!



SOMMARE XPERTISE **MARS 2003**

Premiers regards, premières images sur les meilleurs jeux de demain. P.14 Breakdown P.8 Matrix P.12 Top Spin

C WLINESS	
Nouvelles images et infos su	
les titres en développement.	
Mark A Sound of Thunder	P.20
Alias	P.18
so Bloody Roar	P.24
Brute Force	P.18
S Celebrity Deathmatch	P.18
Maria Fable	P.28
S Godzilla	P.22
> I, Gladiator	P.16
Indy Racing League	P.18
>> La communauté	P.30

>> Les Sims	r.20
Men of Valor	P.22
Murakumo	P.20
NBA Street 2	P.17
» Nightcaster II	P.26

Migittinate creatures	1111
Rollercoaster Tycoon	P.22
Rolling	P.24
Savage Skies	P.20

Soul Calibur 2	P.18
>> True Crime	P.24
>> Urban Freestyle Soccer	P.24
> Wallace et Gromit	P.26

X FILES

Des dossiers complets sur un jeu, un développeur, un genre ou un thème particulier.

P.50 >> Xbox Live

XPERIMENTATION

Premières impressions sur des versions de jeux en cours de développement.

>>> DOA X	P.34
>>> Lamborghini	P.44
>>> Rayman 3	P.37

>> Shenmue II	P.42
>>> Steel Battalion	P.46
>> V-Rally 3	P.40
>>> Vexx	P.38
>> Yager	P.36

XPERTISE

Toutes les sorties testées en toute impartialité.

>>> ATV 2	P.68
>>> Capcom Vs SNK 2 EO	P.82
>>> Dr. Muto	P.78
>>> Fireblade	P.92
>>> Indiana Jones	P.88
>>> Legends of Wrestling 2	P.84
>>> Les Deux Tours	P.70
>>> Mortal Kombat	P.66
>> NBA 2K3	P.80
>>> NFL 2K3	P.86
>>> NHL 2K3	P.74
>>> Panzer Dragoon Orta	P.58
>>> Toejam & Earl	P.64
>>> World Racing	P.76

XHAUSTIF

Un récapitulatif complet de jeux testés dans les numéros précédents. P.94

PROJEXION PRIVEE

Pour profiter de toute l'actualité des sorties vidéo. P.96

XPRIMEZ-VOUS

La rubrique courrier qui vous P.100 est à 100% dédiée.

Des aides de jeu pour toutes les petites merveilles Xbox P.104 que vous avez acheté.

Tout ce qui vous attend sur la petite galette argentée. Des démos ou des vidéos des jeux qui viennent de sortir ou qui ne vont pas tarder à faire leur entrée sur le marché.

P.112



PANZER DRAGOON ORTA Mystique, mythique, toujours aussi planant et plus impressionnant que jamais.



TOP SPIN La révolution tennistique viendra-t-elle d'un studio français ?



ENTER THE MATRIX Beaucoup d'action, peu de réflexion mais toujours avec style... P.8

SOMMAIRE MARS 2003



PDO nous enchante encore.

P.58





BREAKDOWN

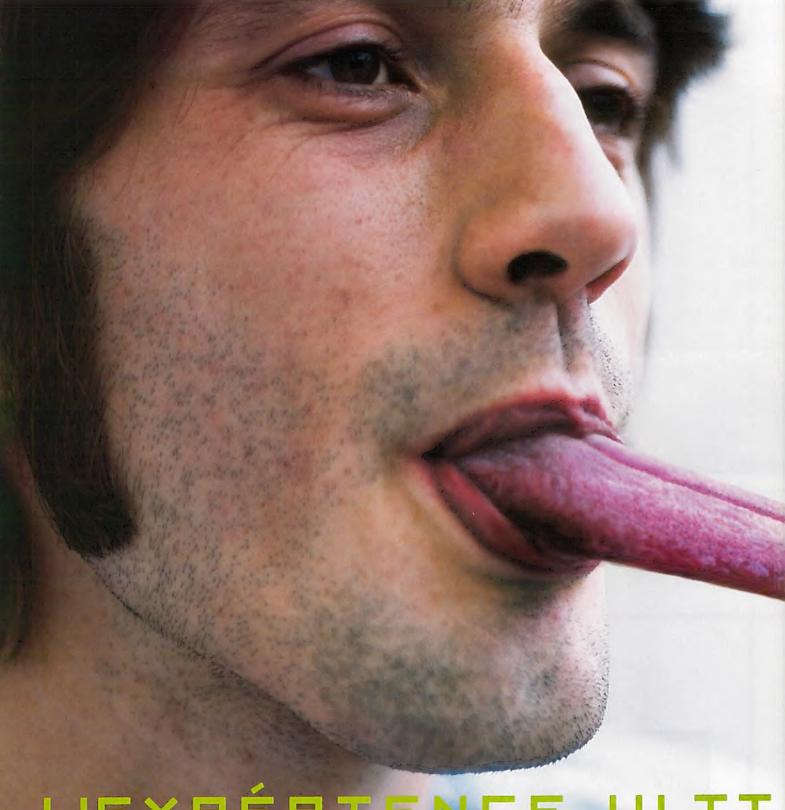
Namco lève le voile sur un titre qui s'annonce bien furieux.



STEEL BATTALION
Les robots géants investissent la rédac.

P.46

P.72



L'EXPÉRIENCE LLTI

















PARLEZ COMME VOUS JOUEZ

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

CRÉEZ VOTRE PROPRE IDENTITÉ

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

RETROUVEZ VOS AMIS

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live

ME DE JEU EN LIGNE.

Matériel requis pour jouer sur le Xbox Live™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox Live (inclut 12 mois d'abonnement à Xbox Live, le micro-casque Xbox Communicator et 2 démos jouables Xbox Live) et une carte de crédit en cours de validité.





Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox Live, vérifiez la présence du logo Xbox Live sur la boite.



Bienvenue dans le monde réel : la phrase culte a été prise à la lettre par Infogrames. Rendez-vous matinal pour prendre l'Eurostar et nous remarquons, parmi les invités, la présence de Bruno Bonnell, fondateur d'Infogrames, parmi les invités. Diantre ! Ce n'est pas tous les jours qu'un boss se déplace avec la masse pour aller voir un jeu ! Matrix, c'est du big business : Infogrames a signé un chèque

de 47 millions de dollars pour racheter Shiny, possesseur de la licence cyberpunk. Ça mérite tout de même le déplacement, vu la réputation du studio (des génies toujours à la bourre, responsables entre autres de Messiah et MDK). Dans trois mois, la machine marketing hollywoodienne se sera mise en marche et il sera impossible de ne pas entendre parler de Reloaded et Revolutions, développement et conclusion de la trilogie SF la plus tendance de l'année. Les deux films sortiront respectivement en mai et en novembre, soutenus par un buzz phénoménal (affiches, teasers, trailers, invasion des télévisions...). Bref, le jeu DOIT sortir à temps pour surfer sur le tsunami publicitaire. Histoire de brouiller les pistes, il s'appellera Enter the Matrix et proposera une lecture alternative du deuxième long-métrage. On gobe la pilule bleue et nous

voilà transportés au cœur de Londres, face au grand David Perry (2 mètres hors taxe au garrot). Le gourou de Shiny nous explique, pendant une bonne heure, les principaux atouts de son produit, ses liens avec les frères Wachowski et combien il aime le background des films. S'il feint l'enthousiasme, il a toutes ses chances pour remporter un Oscar... Enter the Matrix, pour faire bref, s'annonce comme un Max Payne avec en plus des phases de conduite et de vol, comprenant de nombreux passages vidéo exclusivement tournés pour le jeu. La symbiose entre Hollywood et le monde du jeu vidéo n'a jamais atteint de tels sommets vu l'active participation des acteurs du film! La Matrice va bientôt être une réalité dans votre Xbox: lisez attentivement la suite pour décoder les lignes vertes!





>> XTRA

>> Les frères Wachowski, pendant l'écriture des trois films, ont également tracé les grandes lignes du scénario du jeu. Ils ont parcouru la planète afin de trouver un studio de développement qui corresponde à leurs attentes. Hideo Kojima, le cerveau des MGS, a été auditionné, de même que l'équipe de Bungee (Halo). Mais c'est Dave Perry, très gros fan des films, qui a su convaincre les frangins. Vaut mieux pas qu'il se rate...







↑ A mains nues, vous êtes redoutable!



↑ oubliez l'infiltration, Matrix c'est l'action à l'état pur !

A la différence de Max Payne ou Dead to Rights, Enter the Matrix vous proposera deux aventures distinctes. Vous devrez choisir entre deux personnages au début du jeu. Tous ont êté modélisés et motion capturés grâce à la participation des vrais acteurs ! Non, vous ne jouerez pas Neo (« Quel intérêt de jouer un Dieu 7 » dixit Dave Perry), ni Trinity, Morpheus ou l'Agent Smith. Vous ferez la connaissance de Niobe et Ghost, personnages clefs du deuxième film. Niobe, demoiselle à la coiffure étrange, affectionne les longs manteaux en cuir rouge et excelle dans le pilotage de toutes sortes d'engins à moteur (on l'imagine mal sur un skate de toute façon). De prime abord, elle n'a pas l'air commode, mais reste tout de même plus fréquentable que son acolyte... Ghost incarne le bras armé de Morpheus : c'est un assassin professionnel particulièrement habile

au combat. Deux personnages aux aptitudes parfaitement complémentaires qui devront conjuguer leurs talents pour libérer le monde du joug des machines. Le level design variera selon votre héros mais sachez que tous vos problèmes ou presque se résoudront par le biais de gunfights intenses! Et si jamais vous manquez de munitions, pas de soucis. Morpheus vous a téléchargé dans le cerveau des petits programmes d'arts martiaux forts utiles : en un clin d'œil, vous enchaînez punchs et kicks comme un Van Damme au meilleur de sa forme! Niobe et Ghost disposent de la capacité de « tordre les règles » (voir page suivante), un pouvoir inestimable qui vous permettra de sortir vivant de toutes les situations, même les plus désespérées ! Pour finir, oubliez toute notion d'infiltration ou de furtivité, ce n'était pas inscrit dans le cahier des charges : ce sera donc du tout action !



XCLUSIF

>>> XTRA

>> Il sera possible de hacker le jeu ! Un menu fera apparaître une interface où vous devrez rentrer des codes et des lignes de commandes. Un petit curseur vert dignote et c'est tout... mais taper ? ou /help vous donnera le listing des principales commandes. Les plus malins parviendront à communiquer avec les autres personnages du film, à obtenir des cheat codes ou des modes bonus. Sertez vos vieux bouquins de DOS, ça pourra être utile!



↑ Les angles de caméra ajoutent du dynamisme aux combats.

L'AGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR

L'Agent Smith, yous yous en souvenez ? Il est de retour, et cette fois-ci il est venu avec ses potes! Toujours aussi impeccables, toujours aussi implacables, les Agents seront vos pires ennemis dans Enter the Matrix. Visiblement fasciné par ces machines à tuer sapées comme des bureaucrates de troisième zone, Shiny leur a offert un rôle assez important dans le jeu. Tout d'abord, vous serez confrontès à leurs sbires humains, qui ont la fâcheuse tendance de se déplacer en groupe et lourdement armés. Normal, ce sont tous des membres des forces de l'ordre : la police, c'est la Matrice ! Les SWAT ou assimilés constitueront donc le gros des troupes ennemies. Si jamais les affrontements tournent en leur défaveur, les Agents débarquent en personne ! lls pourront se matérialiser dans les corps de leurs subordonnés. Rassurez-vous, cela est rare : les Agents joueront le rôle de boss de fin de niveau pour la plupart. En cas de rencontre inopportune, ouvrez vos oreilles et guettez une sonnerie de téléphone afin de vous téléporter en lieu sûr. Fuir n'est pas une option mais une obligation. Quand même, ce n'est pas bien de tirer sur des flics, et la morale dans tout ça ? « Vos ennemis sont des programmes, il n'y a rien de mal à supprimer un logiciel nocif », nous explique David Perry. Ouf!





↑ Les perspectives ont bénéficié d'un soin particulier.



↑ Le système de lock, entièrement automatisé, permet une grande précision.

TORORE LES REGLES

Le Focus : c'est là que réside toute la différence entre Enter the Matrix et un jeu d'action ordinaire. On peut le définir comme étant votre capacité à pouvoir alterer votre environnement. Courir sur les murs, bondir de plusieurs mètres, esquiver des balles... ne sont que quelques unes des possibilités de ce don. Dans le jeu, une simple touche permettra de gérer tous les effets du Focus. Courez face à un mur : vous vous cognerez la tête. Courez et appuyez sur le bouton magique et vous verrez votre perso marcher à l'horizontale! Idem en ce qui concerne les sauts et d'autres mouvements. Lors des bastons, le Focus devient particulièrement utile : en premier lieu, il ralentit le temps autour de vous, à la Max Payne. Classique, mais très pratique! Vous viserez également avec plus de précision. Mais c'est lors des combats à mains nues que l'usage du Focus devient jouissif. Vous vous battrez alors avec une rapidité et une force surhumaines, enchaînant combos, désarmements et projections à la vitesse de l'éclair. La caméra virevolte dans tous les sens, offrant des angles de vue audacieux très proches de l'esthétique du film, John Gaeta (directeur de la photo pour les films, honteux plagiaire de l'effet Bullet Time inventé par le réalisateur français Michel Gondry) a aidé Shiny concernant le placement des caméras virtuelles. Motus en ce qui concerne l'usage du Focus lors des phases motorisées : on pourra s'en servir, mais on ne sait pas encore comment. Enfin, sachez que vous en disposez en quantité limitée mais qu'il se recharge assez rapidement si vous prenez le temps de vous reposer!

♠ Niobe participe aussi à des phases d'action.



XOOX LIVE JOURBLE EN LIGNE

SOYONS CLAIR, VOUS N'ÊTES PAS ICI POUR SAUVER UNE PRINCESSE.





Ça sent la poudre pas le poudrier: aux commandes d'un blindé de 12m de haut, votre job c'est de tout pêter - pas de sauver une princesse. Fout doit disparaître ! Liquidation totale ! Plus de 40 missions, des tonnes d'armés lourdes des dizaines de robots à printer... Et si vous en voulez encore plus vous pourrez défier le monde entier sur Xbox Live et narquer vos adversaires de vive voix.

Ators... Prêt à tout réduire en bouitlie ?



www.xbox.com/fr/mechassault

SEE MORE | HERR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

PYGYZZ PLUS, INTENDEZ PLUS, MESSENTEZ PLUS. W 2002 PLUS. W 2002 Plus and Comparation. Two doubt reserves, the informations containing concerns the production of the containing plus the information of the



PAM et Microsoft, la paire tennistique montante de 2003, est bien partie pour remporter le grand Chelem.

CYRIL BERREBI

NEOS.

DEVELOPPEUR : PAM

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE: SPORT

OUFLES - 1 A A



On n'est jamais mieux servi que par soi-même. C'est très certainement ce qu'ont dû penser les responsables de lancement de projets Xbox chez Microsoft.

En voyant la vague jeux de tennis sorti en même pas un an, un constat s'impose : la quantité est là (Slam Tennis, Tennis Masters Series, WTA Pro Tennis, Fila Tennis) mais côté qualité, on se

retrouve au mieux avec des milieux de tableau. Les têtes de série se font désirer. Alors quand le studio français de PAM, spécialisé dans le sport arrive avec un projet ambitieux, l'envie de développer sur la machine qui lui permettrait de réaliser le jeu de tennis techniquement irréprochable et surtout online, le courant passe assez rapidement. Et les deux parties n'en forment rapidement plus qu'une. Les développeurs de PAM ont gentiment accepté « d'échanger quelques balles avec nous » et de nous dévoiler quelques secrets de fabrication de Top Spin. Bien entendu, à environ six mois de la sortie prévue, impossible de dire si les réglages, l'IA ou la structure du mode Carrière seront parfaites. Mais il faut avouer que les premières impressions et surtout leur manière d'aborder différents sujets comme la création de personnages, d'environnements ou l'approche

de tout ce qui tourne autour du jeu réseau nous ont particulièrement emballés. Une chose est certaine : la réalisation est déjà d'excellente facture, de celles qui font dire « Ça, c'est un jeu Xbox !». Le résultat est là et même s'il n'est encore que provisoire, on imagine qu'il va laisser la concurrence loin derrière. Les modèles 3D, criants de réalisme héritent des toutes demières améliorations dans le domaine. Textures de peau travaillées, vêtements animés indépendamment du squelette et animation bénéficiant de toute l'expérience de PAM dans le domaine, les seize stars (dont fera partie Sébastien Grosjean) n'auront jamais paru si réalistes. Pas de doute qu'avant la fin 2003, pour peu que vous vous intéressiez un minimum au sport, ce titre risque d'être celui qui vous fera craquer pour le Xbox Live, si ce n'est déjà fait.



↑ Certains joueurs n'hésitent pas à se salir.



* Les gestes les plus spectaculaires sont au rendez-vous.

PAS DE PROGRESSION SANS TRAVAIL

Qu'il soit préétabli ou créé, votre joueur possède certaines caractéristiques primaires (puissance, volée, service,...) et des compétences secondaires, un peu à la manière d'un jeu de rôles. Pour parvenir à former un joueur efficace, pas de secret : du travail, de la sueur, des matchs éprouvents et des séances d'entraînement éreintantes. Elles devraient être constituées de mini-jeux prochès de ce qui se fait dans la realité. Probablement pas de quilles à shooter en un nombre limité de services, mais pas de doute que le lanceur de balles automatique va tourner à plein régime...



 Loin des clameurs de la foule, les terrains d'entrainement sont parfaits pour retravailler les bases.

TOUS UNIQUES

Top Spin intègre la possibilité de créer son propre personnage.

Le système employé est simple pour l'utilisateur. Modulable à l'infini, il permet de se construire en quélques secondés un personnage charismatique aux proportions cohérentes. Le système existe depuis longtemps dans de nombreux jeux de sport, mais la façon de l'appréhender ici est tout bonnement révolutionnaire tant elle est synonyme de liberté et de convivialité. Avec un minimum de pratique, les plus doués réussiront

probablement à se créer un double virtuel dans le jeu. De la même manière, la gamme de vêtements et d'accessoires vous donnera l'occasion de concevoir un joueur tout à fait unique. D'aumant que certains éléments ne se débloqueront qu'une fois certains objectifs réussis. En un coup d'œil, on saura que vous n'êtes pas un débutant.



↑ Sébastian Grosjean, la star montante du tennis français en polygones et en textures.



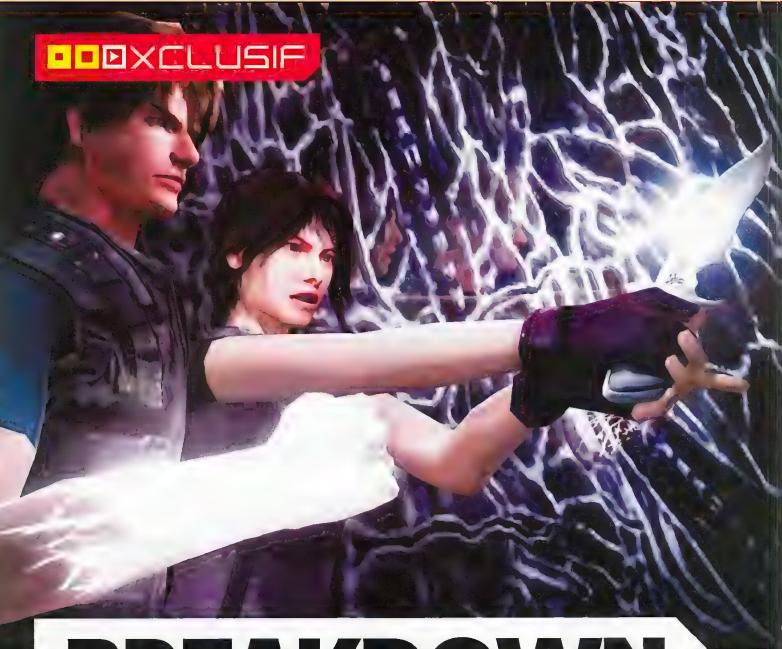
♣ Sur les services, les effets peuvent être assex traîtres.

XTRA

>>> Lors de notre passage dans les locaux, nous avons eu la chance de voir un des modelaurs 3D travailler sur les personnages féminins du jou, un gros paquat de catalogues, de magazines féminins et de parutions moins. avouables sur les genoux. Quelque chose nous dit que les Joueuses créées pour Top Spin tlandront plus d'Anna Koumikova que d'Arantxa Sanchez...



4- Un hommage à Yannick?



BREAKDOWN

Malgré la désorientation et un réveil brutal, le héros de Breakdown nous lâche quelques indices sur ce jeu bien mystérieux.

ARNOSAN

DEVELOPPEUR: NAMCO EDITEUR : NAMCO



« Il y a des matins ou plus rien ne va. Tout mon corps me fait mal, ma tête est lourde. Où suis-ie ? le ne me rappelle pas de cet hôpital. Soudain, une jeune fille fait irruption dans ma chambre. Elle me dit de la suivre

si je veux vivre. Peu à peu, tout me revient, la mission No Return qui a rasé la majeure partie de la ville après une gigantesque explosion, les militaires qui quadrillaient le secteur... Ce que je croyais être un hôpital s'avère être un centre d'expérimentation scientifique, la cible primaire de l'explosion. Des troupes d'assaut veulent à tout prix me liquider. Mais pourquoi ? Je dois m'enfuir. Et cette jeune fille ne sera pas de trop pour me donner un coup de main, vu la quantité de soldats aux quatre coins du bâtiment. Cette petite semble avoir des prédispositions pour venir à bout de ses adversaires (coups de couteaux, enchaînements de coups de pied), une vraie tigresse! Au hasard de quelques rencontres, un médecin m'informe que « je ne suis pas comme les autres ». Lors de notre inspection dans un laboratoire, nous découvrons des rangées de colosses aux yeux bleus dont le seul objectif est de tout détruire ! Aussi surprenant que cela puisse paraître, ils résistent aux balles ! Un bouclier semble les rendre intouchables. Lors de ma fuite, je me retrouve ensuite dans les toilettes du bâtiment. Mon bras me fait affreusement souffrir. Un halo de lumière jaune s'en dégage ! Je me sens investi d'une force démentielle qui me permet de frapper ces colosses à poings nus ! Seul un étrange personnage aux cheveux blancs et tatoué sur une majeure partie du corps me posera quelques soucis. Il semble être au courant de ma visite. Qui est-il ? Je suis perdu... Tout cela est-il bien réel ? »





↑ Quelque chose nous dit que votre force de frappe vient d'exploser...

LA CASTAGNE

Le plus surprenent dans Breakdown, c'est la vue proposee lors des combats. En vue à la première personne notre horos distribuera des coups de poing et la caméra suivra les mouvements de balance de son corps pour donner plus de puissance aux coups. Si vous avet le mai de mer, mieux vaut éviter de jouer à Breakdown. A un moment, vous vous entrouverez encercié par une dizaine de mutants. Avoir un bon timing et ne pas se laisser surprendre sera la clé de votre survie. Lors de certains combats, votre équipière ne sera pas de trop, Fan de close combat et faisant preuve d'une agilité hors pair, elle ne fera qu'une bouchée de vos adversaires. Mais nos deux héros devront s'entraider s'ils ne veujent pas mount.



 Madame irma prévoit une gross distribution de pains.



Les amateurs de aireet fight retrouveront laurs sensations.



♠ Votre copine d'un jour manie le couteau à merveille.

>>> XTRA

>> Le développement de Project Breakdown (qui s'appelera Breakdown au final) a été plus que cheotique. Les équipes de Namco ont souffert de plusieurs départs ces demières années et peu de gens restent en place. Résultat ; cela nuit au bon développement des jeux. Namco devrait finit son année fiscale en beauté (on l'aspère pour eux) avec Soul Calibur 2. Le titre sortins le 27 mars au Japon. C'est la crise partout!



★ Certaines phases s'apparenteront à du House of the Dend.

DANS LA MATRICE

Toute l'intrigue du jeu tourne autour de la perception de la réalité. Ca ne vous rappelle pas un certain film?

Dans Breekdowin, notre héros aura une force surhumaine et sera térmoin d'événements surnaturels. Dans la bandeannonce, la jeune fille qui prête main forte à notre héros n'hesite pas à marcher sur les murs avant de donner
un coup de pied dans la machoire d'un garde... En évitant toutes les rafales de balle, bien entendu. Espérons juste que
les développeurs ne se laisseront pas trop emporter et nous offrent un titre aussi maniable que dynamique.







 Ne faites pas ça chez vous. Tout d'abord prenez appui sur le mur à droite. Après avoir svité les balles, prenez de l'altitude et préparez-vous... A lui faire manger ses dents. Il n'y a pas à dire, ça défoule!









NBA STREET VOL. 2

DEVELOPPEUR : NU FX & EA CANADA / EDITEUR : EA SORTIE : ETE 2003 / JOUEURS : 1 A 4

Jump Street, deuxlème

Le basket de rue, c'est bien, mais c'est encore mieux avec des stars. Et de l'idole, vous allez en avoir avec ce NBA Street Vol. 2, premier volet disponible sur notre belle boîte verte. Ce ne sont pas moins de 150 joueurs de la NBA, retraités depuis des années ou en pleine activité, qui vont régler leurs comptes sur le bitume de 10 terrains urbains. Enchaîner les paniers avec cette belle galerie de valnqueurs devralt être un vrai jeu d'enfant. La prise en main a été légèrement revue, tout en restant assez proche du système de SSX Tricky. Grâce à l'analogique droit, il sera possible de sélectionner le joueur qui doit recevoir la passe, de sélectionner celui-ci alors qu'il n'a pas encore récupéré la balle et de faire un appel pour un alley-oop. Deux mouvements font égolement leur apparition : « pass out » pour faire une passe au-dessus du panier, et « off the hezay » pour que le ballon file juste au-dessus de la tête d'un de vos adversaires et atterrisse dans les mains d'un coèquipier. Le goudron va londre, cet èté!

Sommare

A SOUND OF THUNDER

Pret pour une course-poursuite infernale à travers l'espace et le temps p. **20**

BRUTE FORCE

If va falloir patienter encore un peu, mais c'est pour la bonne cause.

p. **18**



GODZILLA

Combats de monstres en caoutchouc dans les rues de Tokyo.

p. **22**

LES SIMS

Ca vous plant à vous de payer des factures et de faire le menage ?

p. **26**

MEN OF VALOR

Les développeurs de Medal of Honor s'attaquent à la guerre du Vietnam. p. **22**

MURAKUMO

Un jeu d'action frénétique venu du Japon

p. **20**

ROLLER COASTER TYCOON

Une des sagas de jeu de gestion les plus appreciées sur PC adaptée sur Xbox.

p. **22**

SOUL CALIBUR II

Des infos, des exclus des dates

p. 18



TRUE CRIME

Poursuites, gunfights et arts martiaux

p. **24**



esessand Sesendarista

Take Two prépare en ce moment une adaptation de la célèbre unus sont diffuser sont de la célèbre de la compare de



ne projection in

Pas encore aussi célèbre que Bujjy, cette série diffusée sur Teva et M6 n'en ravit pas moins les armateurs d'action, de conspiration et de rebondissements. Acclaim vient tout juste d'annoncer le développement d'un jeu vidéo inspiré de la série.

On l'ou soutraise de la série de Dark Angel...

DEVELOPPEUR, EDITEUR: NAMCO / SORTIE: 2EME SEMESTRE 2003 / JOUEURS: 1 DU 2

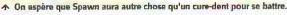
SOUL CALIBUR II

Spawn will never die...

La légendaire épée maudite débarquera bientôt sur Xbox. En effet, la suite du meilleur jeu de combat 3D à l'arme blanche débarque le 27 mars au Japon et en août aux USA (sürement à la fin de l'année pour l'Europe). Non content de nous servir la version la plus élaborée du soft (en arcade, SC II en est à sa quatrième réactualisation corrigeant les bugs et autres défauts du jeu), Namco promet d'ajouter une tonne d'options supplémentaires. En plus des habituelles options Arcade, Versus, Team Battle,

Time Attack, Survival et Practice, l'éditeur japonais réintroduira le Weapon Master Mode. Tous ceux qui ont adoré ce mode dans Soul Blade (PSone) seront ravis de le retrouver dans cette nouvelle mouture. Cette quête se caractérise par le fait que chacune des armes débloquées changera la manière d'affronter les adversaires. A l'instar des versions GC et PS2, un perso totalement inédit fait son apparition, Necrid. Sans oublier Spawn, une des figures mythiques des comics US en exclusivité sur Xbox.







♠ Ça s'annonce grandiose!

DEVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL / EDITEUR : MICROSOFT

SORTIE: JUIN 2003 / JOUEURS: 1 A 4

BRUTE FORCE

L'union fait la force!

Initialement prévu pour la fin de l'année 2002, Brute Force, l'un des projets les plus attendus par les possesseurs de Xbox, s'est vu repoussé jusqu'au printemps pour finalement être confirmé en juin (enfin, si tout va bien...). Tout ça pour que le soft soit peaufiné à l'extrême, aussi bien au niveau de la réalisation que du gameplay. Vous prendrez toujours le contrôle d'une escouade de quatre baroudeurs, lâchée dans un contexte futuriste. Composée de Hawk, maîtresse de l'infiltration, Tex, monsieur Arnold « Commando » Schwarzenegger, Flint, experte dans l'art de sniper et Brutus, extraterrestre bestial, l'unité pourra se jouer comme le quatuor de soldats de Conflict Desert Storm. Vous devrez donner les bonnes directives à chacun de vos coéquipiers en temps réel ou carrément switcher entre les quatre personnages pour mener à bien vos

missions. Mais plus que le jeu en solo, ce sont les modes multi qui constitueront le réel intérêt de *Brute Force*. Préparezvous à exterminer de l'alien en écran splitté et même en réseau Jocal!



♠ Entraînez-vous à Conflict en attendant.

360 MODENA FORCE GT

Oue la Force soit avec vous!

Thrustmaster continue son partenariat avec la Scuderia et offre à la Xbox le premier volant à retour de force digne de ce nom. Finies les vibrations aléatoires : deux bons gros moteurs vont vous mener la vie dure! Question finition, ce produit vise le luxe : macaron Ferrari, look réussi, système de fixation efficace (ventouses et vis)... Il est même possible de le poser sur ses genoux grâce à une astucieuse structure en plastique! Rien à redire



■ Prolifique : après avoir permis à Capcom de faire un jeu sur l'univers de Spawn, McFarlane a aidé Namco dans l'élaboration de Spawn et Necrid pour *Soul Calibur 2*



Achetez ces produits chez ...



www.busiboutique.com



www.surcouf.com



www.aubonmicro.com



www.usr.com/fr

Internet sans fil pour votre console : ADSL et réseau U.S. Robotics



Ne manquez pas notre concours dans le prochain numéro

U.S.Robotics

Ready Set. Connect



DEVELOPPEUR: COMPUTER ARTWORKS / EDITEUR: BAM! / SORTIE: MAI 2003 / JOUEUR: 1

A SOUND OF THUNDER

Retour vers le passé

A peine The Thing terminé, les développeurs de Computer Artworks se remettent à l'ouvrage avec un jeu d'action/aventure au concept plutôt ambit eux. Vous êtes en 2038. Dans les bottes de Travis Ryer, vous allez poursuivre à travers la planête et surtout le temps, un groupe de fanatiques

dangereux. Cette secte va tout faire pour remonter à travers les âges et détourner la comète à l'origine de la disparition des dinosaures. Et comme Travis Ryer n'etait pas fan de Turok dans sa jeunesse, il va tout faire pour empêcher ça. A sa dispos tion, plus d'une dizaine d'armes (mitrailleuse, laser, fusil

de précision...) plus ou moins efficaces face aux créatures engendrées par la modification d'événements passés Loin d'être une simple succession de phases de carnage et d'énigmes à résoudre, A Sound of Thunder prendra apparemment en comple vos actions à un moment donné pour répercuter leurs

effets sur le futur. Imaginez par exemple que vous détruisiez l'unique source de tabac dans le passé, revenu à votre époque, plus personne ne fumera de cigarette. Exterminez les rares races de chiens en 3800 avant J.-C. et il n'y aura plus de problème de propreté sur les trottoirs parisiens en 2003!







DEV.: IROCK / EDITEUR: BIG BEN / SORTIE: MARS 2003 / JOUEURS: 1 OU Z

SAVAGE SKIES

Les cieux rouges

Dans un monde médiéval fantastique, trois factions se déchirent à dos de créatures volantes. Rock, licorne ou dragon, choisissez votre monture! Chacune dispose de spécificités de puissance, vitesse ou résistance et des pouvoirs particuliers. Le beholder possède, par exemple, en œil ggantesque bien pratique pour sniper se ennemis. 9 missions solo sont au programme pour chaque camp portant à 27 le total. Un mode Multijoueur dont on ne connaît pas encore toutes les caractéristiques est aussi envisagé.



↑ Une forteresse pas si imprenable.

DEV. : FROM SOFTWARE / EDITEUR : AGETEC / SORTIE : MAI 2003 / JOUEUR : 1

SAVAGE MURAKUMO

Robots rebelles



↑ Poursuite effrénée entre les tours de Port Olivier.

Aperçus depuis plusieurs mois au Japon, les robots de Murakumo s'apprêtent enfin à montrer leurs carcasses chromées en France. C'est From Software, à qui l'on doit déjà la série de Mechas Armared Core et dont nous vous avions parlé le mois demier à propos de O.To.Gi, qui est à l'origine de ce projet. Vous vous retrouverez aux commandes d'un monstre d'acier très typé manga dans une grande chasse aux robots dissidents contrôlés par des Intelligences Artificielles. Ces demières semblent bien décidées à réduire à néant la cité de Port Olivier que vous avez juré de protéger. Très



♠ Faites parler la poudre !

nerveux et plutôt spectaculaire, ce titre a trouvé nombre d'adeptes dans son pays d'origine. Mais certains lui ont reproché un côté un peu répétitif et l'absence totale de mode Multijoueur. Nous espérons que ces petites lacunes seront corrigées dans la version européenne...





LAN PERMANENTE A BRUXELLES!

L'endroit idéal pour se bastonner entre potes



L'avantage des salles de jeux en réseau, c'est qu'une fois que la partie est finie, on se lève et on s'en va! Fini de se prendre la tête pendant deux heures pour démêler des cables et trimballer du matériel lourd dans le coffre de la voiture... A Bruxelles, la boutique Game Center a pensé aux groupes de fainéants et propose des bornes de jeu abritant quatre Xbox: l'idéal pour s'éclater en toute quiétude sur Halo, Ghost Recon ou Unreal et courir sous Moto GP! La conception du meuble a été bien pensée : on regrette juste la taille modeste des écrans. Des tournois sont régulièrement organisés dans les locaux de Game Center : si vous passez par la Belgique, allez faire un saut au B, rue Voot pour défier les pros du coin et gagner peut-être des cadeaux!

DEV. : PIPEWORKS / ED. : INFOGRAMES / SORTIE : ETE 2003 / JOUEURS : 1 A 4

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Y'a comme un gros lézard!

A l'image des films, les jeux estampillès Godzilla sont tous à pleurer de rire. A condition de ne pas avoir dépensé 60 € pour les acquérir. Heureusement, voici venir Atari, bien décidé à reverdir le corps reptillen du monstre géant. Jeu de baston jouable à quatre, Godzilla : Destroy All Monsters Melee met en scène 10 créatures officielles, et même le MechaGodzilla 3, le méchant du dernier film sorti sur les écrans nippons. Tout ce beau monde s'étripe dans des environnements urbains totalement interactifs et il est même possible d'arracher des bâtiments pour les jeter violemment sur son adversaire. La finesse atteint certainement son paroxysme avec le mode Destruction, dans lequel vous devez ravager une ville le plus rapidement possible!



↑ MechaGodzilla, Mothra, King Ghidorah, en vollå du beau monde!

DEVELOPPEUR : 2015 STUDIOS / EDITEUR : VIVENDI SORTIE : INDETERMINEE / JOUEUR : INDETERMINE

MEN OF VALOR: VIETNAM

Apocalypse... bientôt!

Medal of Honor Débarquement Allié, vous connaissez ? L'équipe à l'origine de ce grand Doom-like semble avoir eu comme une divergence avec Electronic Arts. Conséquemment, les prochains add-on de MOHDA sur PC ne seront pas développés par 2015, et le nouveau titre du studio américain sera distribué par Vivendi. Changements de label et de moteur 3D, puisque c'est la base d'Unreal qui sera mis à contribution pour créer un FPS de grande tenue. Loin des plages normandes,

Men of Valor yous entraînera dans la moiteur de la jungle vietnamienne. Que vous rejoigniez la guerilla viet-cong, l'armée régulière nordcoréenne ou les troupes américaines, il vous faudra, comme dans MOHDA, apprendre à travailler en équipe. Loin du héros solitaire cher à tant de titres du genre, vous évoluerez au sein d'une petite escouade de bots. Et si vous préférez le contact humain, en plus d'une pléiade de mode Multi, le Xbox Live devrait offrir un mode Campagne en coopératif!





↑ Votre pote Albert, du Minnesota, fait un carton.

DEV. : CHRIS SAWYER / EDITEUR : INFOGRAMES SORTIE : MARS 2003 / JOUEUR : 1

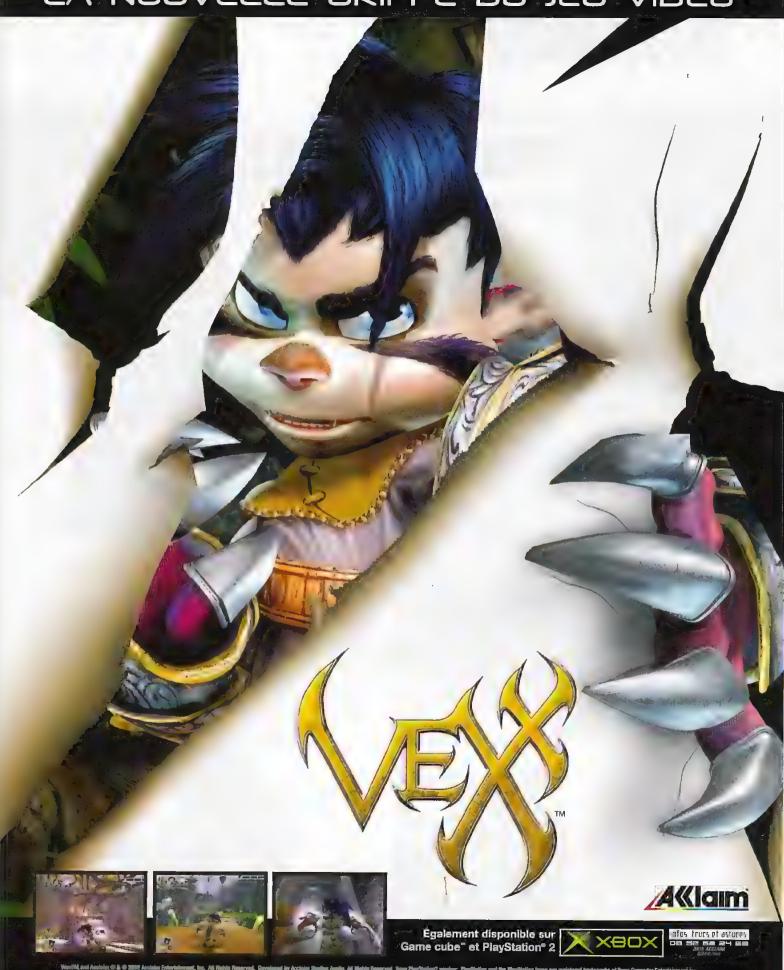
ROLLERCOASTER TYCOON

Sac à vomi non fourni

Qui aurait pu prévoir qu'un jeu de gestion de parc d'attractions s'écoulerait à plusieurs millions d'exemplaires ? Chris Sawyer, auteur d'un paquet de Tycoon, ne s'arrête pas en si bon chemin et ouvre les portes de son parc aux possesseurs de Xbox. A eux d'attirer le maximum de touristes grâce à des attractions assez classiques ou à des grands huit de leur invention. Ça va décoiffer!



LA NOUVELLE GRIFFE DU JEU VIDEO





Surprise, surprise: Ubi Soft vient de racheter la licence de Nightmore Creatures, ex-bébé de Kalisto qui a déposé le bilan l'année dernière. Si le premier opus fut un sympathique jeu d'action, le second fut un plantage mémorable.

On espère qu'Ubi saura partir sur de nouvelles bases!



URBAN FREEST SLE Specke

Fini le foot à papa ! Il faut croire que les classiques finissent par lasser, aussi assistons-nous à l'éclosion du beach soccer, du street soccer... Bientôt le water soccer ? Toujours est-il que Urban Freestyle Soccer d'Accialm vous invitera à remporter des management de la la company de la comp

DEVELOPPEUR: LUXOFLUX / EDITEUR: ACTIVISION /

SORTIE: SEPTEMBRE 2003 / JOUEUR: 1

TRUE CRIME

Los Angeles, Eldoradooo (air connu)

Depuis peu, un nouveau type de jeu a fait son entrée en scène. Annoncée par Driver et Gran Theft Auto premier du nom, et désormais représentée par GTAIII, Mafia et le très décevant The Getaway, la vague des jeux décrivant le monde du crime n'a pas fini d'envahir nos petits écrans. Le dem er né, True Crime sur Xbox, vous place dans la peau de Nick Kang, un flic ordinaire de Los Angeles. Enfin presque : les origines asiatiques de notre détective le mènent dans unscénario alambiqué où racket organisé et guerre des gangs font rage. Améliorant tout ce qui a été fait jusqu'ici. True Crime vous propose des combats à mains nues et des gunfights dignes d'un John Woo. Vous pourrez vous lancer dans des coursespoursuites en voiture où vos adversaires n'hésitent pas à freiner en catastrophe et aller voler le véhicule le plus proche si vous endommagez celui qu'ils conduisaient. Il est également doté d'un système d'IA ennemie assez novateur : si vous ne parvenez pas à capturer un adversaire, il développe un « esprit de vendetta », vous mettra indirectement des hâtons dans les roues et sera deux

fois mieux préparé lors de votre prochaine rencontre. On espère que les trois phases de jeu, aventure, action et conduite se combineront à l'atmosphère particulière de la Cité des Anges pour un cocktail détonant.





↑ Méchante projection sur un tabouret.

DEVELOPPEUR, EDITEUR : RAGE / SORTIE : PRINTEMPS 2003 / JOUEURS : 1 A 4

ROLLING

Quand le roller se veut agressif

De nombreux environnements et skate parks calqués sur la réalité, quantité de figures et une motion capture effectuée avec la collaboration d'une vingtaine de superstars de la discipline comme Fabiola Da Silva ou Cesar Mora... Rolling veut s'imposer sur nos consoles en Tony Hawk du roller skate. Néanmoins, notre première impression est plutôt mitigée. Les graphismes sont ternes (un comble quand on sait que Rage héberge des artistes de talent) et les décors sont modélisés à la hache. Les possibilités semblent assez nombreuses côté figures mais on ne peut combiner rotations et grabs, ce qui pour l'instant, situe Rolling un poil au-dessous de son rival direct Aggressive Inline. Enfin, plus grave, le jeu manque de pêche et l'ensemble est trop poussif pour un jeu de sport dit « extrême ». On espère que les prochaines semaines permettront d'affiner quelques textures et doper le bébé aux amphétamines...



↑ Rolling utilise un système de jeu connu.



♠ Les riders sont plutôt bien modélisés.

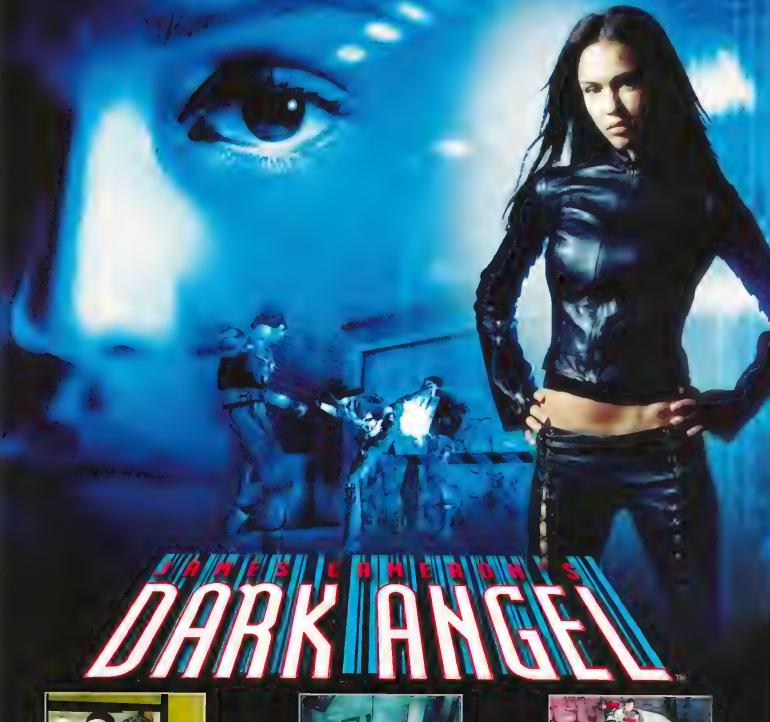
DEVELOPPEUR : EIGHTING/RISING/HUDSON / EDITEUR : KONAMI SORTIE : PRINTEMPS 2003 / JOUEURS : 1 OU 2

BLOODY ROAR

Lycanthropie? c'est grave?



UN PASSÉ À VENGER. UN FUTUR À DÉCOUVRIR.





















2000 Therefield Contary Fire Firm Coperation. Text circle reserved. Fire interactive at the larges rescale west see marques disputes do Trendoth Contary Fire Firm Cosposition Missission and See Marc Scale Aries are a second dear marques and present information and Easts Units about their advances page at controlleds your Beance Missission.



DEVELOPPEUR, EDITEUR : JALECO / SORTIE : INDETERMINEE / JOUEURS : 1 OU 2

NIGHTCASTER II : EQUINOX

Voyage de noce au pays des sorciers



↑ Un vrai festival d'effets spéciaux.

Nightcaster premier du nom fait partie des premiers titres sortis sur Xbox. Plutôt sympathiques mais ne justifiant pas l'investissement de près de 70 euros, il est rapidement tombé dans l'oubli face à une production de plus en plus impressionnante. La marque Jaleco en a bizarrement reprit la licence

et compte bien faire en sorte que le scénario ne se répète pas. Le principe reste le même, avec un jeu d'action mâtiné d'aventure et de quelques zestes de RPG. Le contrôle emploiera à nouveau le système bien pratique des deux sticks analogiques permettant de tirer dans une direction tout en se déplaçant dans une autre. Il sera enfin possible de jouer à deux en écran partagé. Aran, le magicien du premier volet se verra alors accompagné de sa femme Madeline, plus prompte à sortir l'épée que le bâton magique. Elle cache néanmoins quelques sortilèges dans son sac à main. Grâce à un système de points d'expérience, il vous sera proposé d'améliorer vos caractéristiques et d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Ce ne sera pas de trop pour vous en sortir face aux 35 types de créatures et aux 4 boss qui vous attendent tous crocs dehors.

DEVELOPPEUR : INDETERMINE

EDITEUR : BAM! 🖊

SORTIE: OCTOBRE 2003 / JOUEUR: 1

WALLACE ET GROMIT

Humour british

Le célèbre duo anglais en pâte à modeler fait ses grands débuts dans l'univers du jeu vidéo sous forme d'un jeu de platesformes/aventure. Vous serez amené à utiliser les capacités particulières de nos deux héros loufoques pour mettre fin aux agissements d'un pingouin déjanté qui a kidnappé tous les bébés animaux du zoo. Dans vos mains, le lance-bananes et le flingue à porridge (véridique !) vont devenir des armes redoutables. Reste à espérer que le duo fonctionnera aussi bien que Munch et Abbe, les figures mythiques d'Oddworld.



DEVELOPPEUR: MAXIS / EDITEUR: ELECTRONIC ARTS SORTIE: INDETERMINEE / JOUEUR: 1

LES SIMS

Les Sims se mettent au X

Si vous avez réussi à échanner au phénomène des Sims ces deux dernières années, c'est que vous avez eu la chance de vivre dans un monde parallèle ou en orbite autour de la terre. Véritable carton historique sur PC, ce « jeu » vous propose de contrôler la vie de votre avatar dans le monde de Simville. Les Sims représentent en quelque sorte une version avancée des Tamagoshis qui ont fait eux aussi fureur en leur temps. Vous prenez donc en main votre personnage et vous le faites avancer dans la vie. Il devra trouver un travail, apprendre à tenir une maison, à se comporter en société et payer ses factures sous peine d'échec cuisant et de déchéance

rapide. Un peu comme en vrai quoi... Nombreux au MOX sont ceux qui ont du mal à concevoir que l'on puisse ranger Les Sims dans la catégorie « jeu vidéo » et même à comprendre l'intérêt d'un tel soft dont le concept ne fait pas vraiment rêver. Mais la venté est que ce titre est devenu tellement mythique parmi les possesseurs de micro que son éditeur ne pouvait pas passer à côté de la manne que peut représenter une version console. La recette fonctionnera-t-elle aussi bien auprès des furieux du paddle que des agités de la souris? Nous le saurons dans quelques mois... Une version online est en développement sur PC. Les Sims bientôt sur le Live ?







Une fois née, rien ne pourra l'arrêter.

Conçue pour être belle.

800 kg de muscles dans un corps sain et sculpté avec des chromes rutilants - préts à tailler la route à plus de 300 km/h.

Une immaculée conception.

Une fois en piste, vous serez confrontés aux mécaniques les plus puissantes du monde. Avec chaque nouveau prototype, vous devrez être plus performant. C'est votre protégée contre les autres.

Conçue pour la vitesse et le plaisir des yeux, mais surtout, pensée pour marquer l'histoire.



evoluzione"

Concevez pour gagner







FABLE

Nous continuons la publication du journal des développeurs de *Fable*, mais ce mois-ci, c'est au tour d'un de leurs collaborateurs de parler de ce jeu...



Nom: lan Lovett
Poste: directeur artistique
Précédents travaux:
Theme Park World,
Forsaken
Jeu favori:
Final Fantasy Tactics
Jeu du moment:
Advance Wars



Fable est désormais un vrai monde. Après des mois de travail détaillé et de codage, une flambée d'implémentations a transformé les merveilleux paysages, villes et environnements en lieux animés, emplis de foules et d'animaux. Nous avons intégré des nymphes aériennes, rapides et mortelles en combat, ainsi qu'une large quantité de petits ennemis et créatures que nous voulions mettre depuis longtemps, comme les frelons et les scorpions. Nous sommes tout particulièrement satisfaits du Troll de Terre, un géant qui sort du sol.

Après avoir fini cette incroyable ménagerie, nous avons aussi fait beaucoup de progrès sur les humains et les êtres humanoïdes. Nous avons ajouté le combat au corps à corps et les techniques d'esquive des personnages. Le combat armé est déjà dans le jeu depuis longtemps, mais nous prévoyons de l'affiner, et voir s'il n'y a pas la place pour de nouveaux mouvements. Nous avons passé beaucoup de temps à faire en sorte que les enfants soient réussis. Comprenez, les enfants possèdent 35 animations différentes, rien que pour leurs conversations.

Nous sommes aussi très heureux de l'avancée du scénario. Pendant longtemps, nous avons eu plusieurs bouts éparpillés, mais ce n'est qu'aujourd'hui que nous pouvons voir les scripts fonctionner dans l'univers, et enfin se faire une idée sur la manière dont ils fonctionnent. Quelques rencontres et quêtes ont acquis une existence à part entière une fois intégrées

dans le jeu. Un simple chemin vers un combat devient soudain plus dramatique lorsqu'on voit les profondes forêts inconnues de chaque côté et que l'on devine les choses qui vous guettent juste à l'orée du bois, même si l'humain le plus proche se trouve à plus de six kilomètres.

A chaque nouvel ajout de monstres ou de bâtiments, Fable devient encore plus unique. Mais ce que nous apprécions pardessus tout, c'est de savoir enfin ce que le joueur pourra ressentir. L'incroyable taille du jeu et sa profondeur font basculer Fable de la simple aventure à la saga.

NOUVELLE DU FRONT

Fable est un sacré puzzle pour les journalistes. La taille considérable du jeu, ainsi que la masse d'informations qu'il recèle pous ont déià mis sur de nombreuses fausses pistes, mais voici quelques nouveautés : on sait qu'une journée de vie représentera 48 minutes de jeu et qu'un personnage pourra vivre de 12 ans à 60 ans. Le combat se fera sur deux boutons, une attaque, une parade et une multitude de combos très stylés. Les cadavres resteront au sol pendant quelques jours. La magie, elle, se composera de sorts comme le Ralentissement qui permettra de faire des prouesses à la Matrix. Le jeu devrait tourner à 30 fps, ce qui n'est pas rien, et chaque personnage devrait être unique : costume, couleur de peau, aspect des muscles, ventre à bière.. créant ainsi des réactions différentes chez chaque PNJ rencontré. Vous l'avez compris, Fable s'approche de la perfection de l'action/RPG. L'attente commence à être bien longue...



LA VOIX DE SON MAITRE

Sans les mains

Les jeux sont de plus en plus riches et permettent de plus en plus d'action. Il y a aussi de plus en plus de touches et de combinaisons à mémoriser. Et souvent, c'est au détriment de l'ergonomie. Le nouveau kit de développement livré ce mois-ci intégrera un nouvel utilitaire qui risque bien de révolutionner notre manière d'appréhender les jeux. Grace à un système

de reconnaissance vocale, le logiciel pourra effectuer, sur simple demande, une action donnée. Imaginez par exemple que dans Halo (au hasard...), vous vous retrouviez dans un endroit sombre avec l'envie d'y voir plus clair, plus besoin d'aller chercher le bouton Blanc, il suffira de dire « lumière » dans votre micro (déjà présent dans le kit Xbox Live). C'est beau la technologie, non ?



↑ Halo 2 intégrera-t-il la technologie de reconnaissance vocale ?

TITRE	SORTIE
BG&E Project	Ze trimestre 2003
Brute Force	jain 2003
Crimson Skies	3e trimestre 2003
Dino Crisis 3	4e trimestre 2003
Driver 3	4e trimestre 2003
Halo 2	4e trimestre 2003
Knights of the Old Republic	mars 2003
Midtown Madness 3	mai 2003
Ninja Gaiden	Ze semestre 2003
Operation Flashpoint	juin 2003
Project Zero	fin avril 2003
Tao Feng	avril 2003
Starcraft Ghost	4e trimestre 2003
Tork	2e semestre 2003
XIII	3e trimestre 2003





Nous aurions pu choisir la facilité...



Westactive www.tdk-mediactive.com



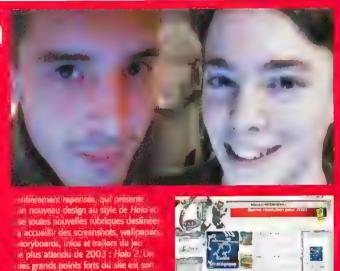
LA COMMUNAUTE XBOX

Nous continuons ce mois-ci à vous présenter les meilleurs sites Xbox. Notre chère console motive de sacrés passionnés et nous voulons vous les faire connaître. Cette page leur est consacrée. N'hésitez pas à visiter leurs sites!

www.halo-game.com

Je m'appelle Raphau Cayrui, ains Echaer (à droite sur la photo), et je suis ridacteur en chef du pramier sue francophone dédié à Halo et à sa sue. Halo ?: Halo-Gama.com. Lancé le 21 décembre 2001, notre site est un lieu d'rencontre intermitional de tous les fara de Halo, le jeu phare de Bungle. Avec un nombre croissant de fans et d'acheteurs de la Xboic (at a fortiori de Falo), notre communauté ne fait que croître. Halo arevolutionné le jeu vidéo et ce n'est maie Magazine Officiel Xboic qui dira le contraire (note: 19/20). La moyenne de notes dépasse les 96%. Même termine la durée de vie du jeu resis escaptionnelle : tricks, explorations, easter egge sur mode Multijoueur y contribuent. Avier Halo 2, qui sortira en fin d'année, et Hale PC prévu pour cet été, nous devenons un lieu de mincontre majeur pour les futurs joueurs. Cosmopolite, l'aquipe d'Halo-Gama.com vient de France, de Bolgiqui de Suisse, et du Quêbec. Chaque jour plusieurs news viennent s'ajouter au sitt.

M Xbox et Bungie. Il est difficile de rouver des informations sur Halo III pour les non-anglophones. Firm, le webmaster (à gauché sur la photo). et moi, nous elforrons de ressembler su le site des news quotidiennes et vérifie des dossiers particuliers, des interviews raduits de l'anglais, un forum, mais aus des rubiques comme les tricks, que vou pouvez apprendre grâce à nos vidéos. Cesarci consistent à réaliser des explots non prévus par les développeurs, comme Warthog Jump. Yous trouverez aum on Download Center qui comprand les meilleures phases de gameplay, musiques, vidéos, ou encore une FAQ. recense toutes questions sur l'univers Halo et Halo 2 : detes de sories rumeurs. Xbox Live, armes, niveaux graphismes, nouveaux personnages, 🛶 Nous sommes présents aux événement de la communauté Xbox : concours alons. Nous avons récemment développé une nouvelle version du sin



www.xbox-attitude.com

Fondé le 1er avril, Xbox-Attitude est devenu en moins d'un an l'un des acteurs majeurs de la communauté Xbox sur Internet. Ce succès, nous le devons à un contenu riche et varié, ainsi qu'à un tra-tement en continu de l'actualité. Mais si Xbox-Attitude a su se distinguer des autres sites, c'est avant tout grâce à sa rubrique Goodies qui regroupe un nombre impressionnant de wallpapers, screensavers et autres vidéos





consacrées aux jeux et aussi grâce à sa faculté à répondre rapidement aux attentes des internautes. Notre site est d'ailleurs l'un des seuls à proposer à ses membres d'agir directement sur son contenu par la rédaction de news, et actuellement nous comptons près de 11 000 membres inscrits. Nous souhaitons à l'avenir renforcer cette communauté en proposant régulièrement de nouveaux services inspoyants.

www.xboxfrance.com

Lancé dix jours avant la Xbox en France, XboxFrance.com vous propose depuis maintenant presque un an un contenu de qualité mis à jour régulièrement. Le site est particulièrement fourni en tests (près de 70), en previews (plus de 40) et en fiches jeux (plus de 350). Vous devez sûrement déjà connaître ses forums, accueillants et très actifs. Mais la véritable nouveauté, inédite sur le Net, est son service Live.XboxFrance.com (http://live.xboxfrance.com). Vous n'aurez plus d'excuses si vous ratez une partie sur le Live : enregistrez votre Gamertag, créez votre clan, recrutez des membres, et organisez des tournois. Tout ceci se fait en quelques clics sur le site, via une interface simple et efficace. Mais attention, surveillez de près votre conduite : un classement est effectué sur le site pour mettre en valeur les meilleurs joueurs, mais aussi montrer du doigt les moins bons. A très bientôt sur le site!

meractivité : vous pouvez facilemen

ious proposer vos astuces, creations

artistiques, news, questions, qui seron mittées immédialement par une équipe

de rédaction entièrement à voire écoule

e site, c'est avent teut votre site









... mais à quoi bon vivre sa vie sans un défi?

Sur la route! Hors piste! Reculez les limites!

Choisissez avec discernement parmi les 109 modèles Mercedes-Benz finement détaillés. La plupart sont des "voitures de rêve", car certaines des limousines, voitures de sport, voitures de course et de tourisme, quelques-uns des véhicules tout terrain, des voitures classiques et des prototypes existent... mais seulement dans les musées ! Testez vos talents de pilote à l'extrême sur des terrains accidentés, en altitude ou dans les profondeurs des canyons, sur des graviers, sur le sable et le macadam, sous la neige, la pluie et le verglas.

Envolez-vous comme un fou du volant en mode arcade ou ajustez progressivement le niveau de difficulté jusqu'à une simulation de conduite complexe.

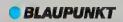
- Amusez-vous sur 117 circuits différents repartis dans 7 décors 3D gigantesques et 🕨 Découvrez les caractéristiques techniques de chaque véhicule grâce aux totalement accessibles (Nevada, Japon, Mexique, Australie, Alpes, Décor urbain et le Centre de test) d'une surface de 6km² !
- Faites monter votre taux d'adrénaline avec 48 missions et des courses en mode Joueur unique ou Multi-joueurs!
- Conduisez jusqu'à 109 modèles de véhicules différents, dont les Mercedes Class A 👂 Réglez la prise en main de chaque véhicule (du jeu d'arcade à la simulation) à S, des modèles anciens ou de course et des prototypes!
- données originales fournies par Mercedes-Benz !
- Choisissez votre personnage pour enregistrer votre profile et observer ses réactions quand vous rejouez la partie !
- Jouez en simultané avec d'autres joueurs (4 maximum) en mode écran partagé!
 - pour tester vos capacités !















LES PLUS FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez e 0899 705 707, entrez la référence de a sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... <u>cela prend à peine 2 minutes!</u>
PLUS DE SONNERIES: Par exemple. + 30 Reggae. 1563. Vous pouvez choisir parmi 30

Téléphones compatibles:

Exclusif | TOUTES NOS SONNERIES SONT



La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex piano / basse / batterie). Exclusif : joutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.

Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 Ericsson 7300 Motorola C330 7720 Nokia 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 Panasonic G087 Samsung A300 N600 N620 5100 7100 Siemens C55 555

autre sonneries Re CATALOGUE CO	eggae e OMPLE	ar exemple. +30 Reggae. en appelant le 0899 705 70 ET: Des milliers d'autr tel 3617 MONMOBILE ou	es so web	en saisissant enneries pa www.perso
		RAP / RNB (suite) R n'D 2 rue Real slim shady Regarde le monde Regulate Rester le même Sache Stan Survivor Swing popotin The next episode Through the rain Toy boy Tu me plais U got it bad U remind me Walking away What's love What's ruy name What's your flava When you believe Why'd you lie to me Without me Work it You don't have to call +170 Rapi		
Art de rue	55607	Real slim shady	56618	The rock sh
Asereje (Ketchup song) Avec classe	55024	Regulate	56693	The Sound
Buffy contre les vampires	58616 55411	Rester le même	55016	The wall
Complicated	55764	Stan	56634	Too bad
Dilema J'al demandé à la lune	55412	Survivor Swing popotin	55214	Video killed
lenny from the block	55413	The next episode	56632 EE036	Walk of life
Le flic de Beverly Hills	55418	Toy boy	5507B	Walking or
Le parrain	55417 55065	Tu me plais	55623 56051	We are the
Les bronzés font du ski	55419	U remind me	56770	We will roo
Les Simpsons	55420	What's love	56047	Where the stri
Mission Impossible	55422	What's my name	56692	Wherever
Plantation	55424	When you believe	55283	Wonderwa
Pub Dim	56604	Why'd you lie to me	55022	Yesterday You know
Without me	55426	Work it	55191	+240 Pop
Le Top 20 permanent	1599	You don't have to call +170 Rap!	55682 1554	A l'envers
1000 kisses	55011	POP / ROCK REPRESE		Au néant
113 fout la merde 1m73, 62 Kg	56078	A thing about you	55223 56474	Chercher le
4 my people	50000	All the things she said	55136	Clandestin
A demi nue	ET101	Another one bites the dust.	55113	Elle s'ennu
Add ctive	55021	Basket Case	55791	Emma
Always on time	55881	Black Celebration	55699	Jen reve e
Another day in paradise Anotalypse flow	56083	Black or white	55711	Jy suis j'y Je fume pi
Are you ready	55017	You don't have to call +170 Rap! POP / ROCK 1992 A thing about you. A thousand miles All the things she sald Angle Another one bites the dust Basket Case Big gun Black Case Big gun Black Celebration Black or white Boys Boys don't cry By the way Callifernication Can't stop loving you Canonball Check the meaning Close to me Cocaline Come as you are Come away with me Come out and play Complicated Cosmic girl Creep. Cryin' Dance me to the end of love Dirrity Don't stop Drowning Du hast Electrical storm Englishman in New York Enter sandman Enter nous Every breath you take Fee! Hash Dance-She is a maniac Glory Box Hard as a rock Hell belts Here comes the sun Hey Joe Highway to hell Hotel California How you remind me	55124	Jeune et co
Art de rue Assassin de la police	55607 55299	Californication	56760	La bombe
Au nom de la rose	55494	Can't stop loving you	55221	Le chemin
Avec classe Avoir des potes	55289	Check the meaning	55222	Mala Vida
Bad boy for life	56086	Close to me	55141 56940	Mao boy Milliert Mi
Bad intentions	55606	Come as you are	55713	Motivés
Because I got High	56971	Come out and play	55076 55294	Onde Sens
Black suits comin'	55567	Complicated	55764	Partir seule
Block party Romba 2002	55777 56302	Creep.	56329	Tomber
Bonnie and Clyde	55305	Cryin'	55821	Tomber la
Boom boom Business	55939	Dirrty	55013	Un jour en
C'est mon truc	55613	Don't stop	55226	#60 Rock
Cleaning out my closet	55672	Du hast	55281	A new day
Clint Eastwood	56644	Electrical storm	55903 55816	Alme . Alexandrie
Contrôle	55074	Enter sandman.	55654	Aline
Dance for me Destinée	55614	Every breath you take	55817	Allumer le
Diamant noir	55775	Feel .	55151	Amélie Col
Du rire aux larmes	56080	Glory Box	56189	Au soleil
Elle donne son corps avant son non	n 55609	Hard as a rock	55301	Auprès de Avant de r
Enfants du ghetto	55077	Here comes the sun	56912	Ballade de
Family Affair	56799 56315	Highway to hell	55704 55688	Cœur perd
Freestyler	55582	Hotel California	56765	Ces soirées
Full moon Funky cops-Let's Boogle	56313 55898	Hell bells Here comes the sun Hey Joe Highway to hell Hotel California How you remind me still haven't found what I'm looking for If tomorrow never comes In between days In my place In too deep Ironic	55979	Comme un
Funky Maxime	56359	If tomorrow never comes	55778	Con te par
Gangsta's Paradise Girls, girls, girls	56797	In my place	55020	Cum cum
Got what you reed	55049	In too deep	55782	Des mots o Désenchar
Hero	55285	Jump	55656	Dessine-m
Hey ma Hot in herre	55196 55565	Karma police	55280	Elisa
got 5 on it	56689	Killing in the name	55292	En apesan
l need a girl	554301	Like I love you	55008	Fanny Ard
'm gonna be alright	55572	Maria Maria	55595 56853	Fernmes
ir you nad my love Independant woman	55700	New year's day	56763	Gaston y-a l
le danse le mia	56145	Not a girl, not yet a woman	55874 55780	Harley Dav
Just a little	55075	Оуе сото ча	56757	ki et main
Killing me softly	56362 55286	Planet Claire	55750	li jouait di
La playa	55377	Pretty fly	55596	Il suffira d
La tribu de Dana Le bilan	55954	Private investigations	55931	Immortelle
Le guide du loubard	55667	Purple haze	55860	Innamora:
Le son des pandits Livin it up	55878	Smells like teens spirit	55340	l'ai encore
Mai gui est la balatta	55287	Smoke on the water	55427	J'ai tout o
Miss california	56646	Something stupid	55646	Je graveral
Nuff Respect	56487	Song 2	55787	Je l'aime à
On s'en sort bien	55680	Stairway to heaven	56790	Je ne veu
One minute man	55885 55678	Start me up	55855 56786	Je suis et j
Paper'd up	55314	Stop crying your heart ou	55189	Je t'aime,
	56062	Sultan of Swing	35U60	le te rend
Perdono Petit frère	55610	Sunday bloody sunday	30102	
Perdono Petit frère Pris pour cible	5561D 55955	Sunday bloody sunday Supreme	56520	Jusqu'au l
Girls, girls, girls, girls, girls, girls, girls, girls, girls, got what you need Happy Hero Hey ma Hot in here! got 5 on it I need a girl! Wilb em issing you? I'm gonna be alright if you had my love Independant woman Je danse le mia Jenny from the block Just a little Killing me softly La fièvre La playa La tribu de Dana Le bilan Le guide du loubard Le son des bandits Livin it up Ma Benz Mai qui est la belette Miss california Nuff Respect Oh boy On s'en sort bien One minute man Ouble moi Paper'd up Perdono Petti frère Pris pour cible Que vous dire Qui est l'exemple Qui est l'exemple Qui est l'exemple Qui veut la peau de mon Crew	5561D 55955 55031 56906	Sunday bloody sunday Supreme Sympathy for the devil The end	56520 55745 55167	Jusqu'au l KKOQQ L'agitateu

3. \	ous pouvez choisir parmi	30	100	tion
t er	n saisissant la référence 15	i63.	755 BEE	mate
	nneries par téléphone	au	1000	Télé
en v	vwv.persomobiles.net.			3650
2.5	POP / ROCK (suite) The middle	FERSE	Vivicies (suite)	56508
21	The middle The rock show The scientist	55035		55617
68	The scientist	55158	L'été indien	56092
91	the Sound of Silence	55798	L'instant X	55835
16 99	ine wall	55902 55023		55210 55927
34	Too had	55018	La chanson con	33321
37	Underneath your clothes	55679	La chenille	55920
14	Video killed the radio star	55097	La complainte de la butte	55132
	Walk of life Walk this way	55932		56231 55147
7B	Walking on the moon	CITTA	La filla du coupeur de ioints	SSRAR
23	Min are the chammen	100	La maladie d'amour La musique	55328
	We will sork you	E6522	La salsa du demon	56229
19	Where did you sleep last night		La vie en rose	55739
47	Where did you sleep last night Where the streets have no name Wherever you go With or without you Wonderwall	55006	Laisse béton	56424
92	Wherever you go	56299	Lasciate mi cantare Le bon choix	56892 55861
83	Wonderwall	56791	Le lion est mort ce soir	
22	Yesterday	56914	Le paradis bianc.	5505B
43	You know you're right	55220	Le petit bonhomme en mousse	55629
91 82	#240 Pop/Rock!	1561	Le sud Le téléphone pleure	55845
54	A l'envers à l'endroit	55676	Les bruces comptent sas pour des prunes.	55953
23	Au neant	22400	Lac eleanne Aliceáne	EETOE
23	Ce soir on vous met le feu	56310	Les choses Les copains d'abord Les Daltons Les lacs du Connemara	56316
74 36	Chercher le garcon	56179	Les Copains d'abord	55907
53	Clandestino Déjeuner en paix Elle s'ennuie	55102	Les lacs du Connemara	55331
13	Elle s'ennuie	55942	Les mots	55592
91	Emma	55382	Libertine	56212
71	J'ai demandé à la lune.	5680A		56124 55395
99	Jen reve encore Jy suis j'y reste Je fume pu d'shit Jeune et con	55229	Macumba	55569
29	Je fume pu d'shit	55298	Manhattan-Kaboul	56312
24	Jeune et con	55779	Marie	55818
22	r gactivities	20021	Mélissa	55706
21	La bombe humaine Le chemin	55056	Mister Repard	56178
	Le vent nous portera		Millésime Mister Renard Mol Lolita	55523
22	Mala Vida	56178	Mou quigur de araean	33343
41	Mao boy	55573		55736 55332
13	Milliers, Millions, Milliards Motivés	22214	Musulmanes	55452
76	Onde Sensuelle	56177	Ne reviens pas Noir c'est noir	56226
94			Nos differences	55/84
64	Partir seule	55346	Nuit de folie On n'salt jamais	55043
72 29	Song for a Jedi.	55770 55217	On va s'aimer	55677
	Tomber la chemise		Pardonne-moi	55839
36	Lin homme presse	55391	Paris latino	55162
113	Un jour en France #60 Rock França's	56383	On va s'aimer Pardonne-mol Paris latino Paroles paroles	55660
26	#60 Rock Français	1548	Paroles paroles Partenaire particulier Petite Marie	55702
33	VARIÉTÉS MERCETO A new day as come	56034	Plus haut	55997
EO	Aime	\$\$\f\$\$	Pourvu qu'elles soient douces	55841
16	Alexandrie Alexandra	56222	Pourvu que ça dure	55228
	Aline	55827	Pour vu due ye. Que je t'aime Que je t'aime Quelqu un m'a dit Regarder une femme Retiens-mol Réver	56775
56 117	Aller plus haut	5622B	Que je taline Que je taline Que je taline	55199
51	Allumer le feu	55157	Regarder une femme	55290
49	Au care des delices	55597	Retiens-mol	55376
כם	Auprès de man arbes			55148
01 !73	Avant de nous dire adieu	55625	Rue de la liberté	55563
12	Ballade de Johnny Jane	56537	Sang pour sang	55883
04	Besoin de rien, envie de toi	55048	Sans contrefaçon	56213
88	Coeur perou	55312	Savoir aimer	55771
65 59	Comme i'ai mal	55840	Sensualité	55360
79	Ballade de Johnny Jane Besoin de rien, envie de toi Cœur perdu Ces soirées la Comme l'ai mal Comme un avion sans ai e Con te partiro	55046	Si maman sl	FFCOR
78	Con to partico	EEDED		22050
26	Con te partiro	27272	Super nana	55321
125	Couleur café	55719	Suzanne	55321 55345 55645
120	Couleur café Cum cum mania Des mots our résonnent	55719 56297 55134	Super nana Suzanne T'as le look coco Tes larmes sont mes baisers	55321 55345 55645 55561
120 182 155	Couleur care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée	56297 55134 56214	T'as le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents	55645 55561 55207
120 182 155 156	Couleur care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée	56297 55134 56214	T'as le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents	55645 55561 55207
120 182 155 156 144	Couleur care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée	56297 55134 56214	T'as le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents	55645 55561 55207
120 182 155 156 144 180	Couleur care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée	56297 55134 56214	T'as le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents	55645 55561 55207
120 182 155 156 144 180 192 174	Couleur care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée	56297 55134 56214	T'as le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents	55645 55561 55207
180 192 174	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter	56297 55134 56214 55834 55721 55720 55549 55209	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble	55645 55561 55207
180 192 174	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter	56297 55134 56214 55834 55721 55720 55549 55209	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble	55645 55561 55207
180 192 174	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter	56297 55134 56214 55834 55721 55720 55549 55209	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble	555645 55561 55507 55347 55568 55449 55626 56058 56712 56870 55684 55901
180 192 174	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter	56297 55134 56214 55834 55721 55720 55549 55209	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble	55645 55561 55207 55347 55568 55449 55626 56058 56712 56870 55684 55901 56035
180 192 174	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter	56297 55134 56214 55834 55721 55720 55549 55209	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble	55645 55561 55207 55347 55568 55449 55626 56058 56712 56870 55684 55901 56035 56077
180 192 174	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter	56297 55134 56214 55834 55721 55720 55549 55209	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble	55645 55645 55207 55347 55568 55449 55626 56058 56712 56884 55684 55684 56035 56077 55038
180 192 174 108 195 152 163 174 180 157	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Famny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far leborher lepur qu'îne se save Gaston y-a le téléfor qui son Harley Davidson Im alive lei et maintenant. I est libre Max	55729 55297 55134 56214 55834 55721 55720 55520 55209 55208 55843 56212 55730 55730 55234 55121	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une be le journée	55645 55561 55207 55347 55568 55449 55626 56058 56712 56870 55684 55901 56035 56077
180 192 174 108 195 152 163 174 180 157	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Famny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far leborher lepur qu'îne se save Gaston y-a le téléfor qui son Harley Davidson Im alive lei et maintenant. I est libre Max	55729 55297 55134 56214 55834 55721 55720 55520 55209 55208 55843 56212 55730 55730 55234 55121	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une be le journée	555645 55561 55207 55347 55568 55449 55626 56058 56712 56870 55681 56035 56077 55098 56095 56095 56095
180 192 174 108 195 152 163 174 180 157	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Famny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far leborher lepur qu'îne se save Gaston y-a le téléfor qui son Harley Davidson Im alive lei et maintenant. I est libre Max	55729 55297 55134 56214 55834 55721 55720 55520 55209 55208 55843 56212 55730 55730 55234 55121	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une be le journée	555645 55561 55207 55347 55568 555626 56058 56712 56870 55684 55790 556035 56035 56035 56035 56035 56035
180 192 174 108 195 152 163 174 180 157	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Famny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far leborher lepur qu'îne se save Gaston y-a le téléfor qui son Harley Davidson Im alive lei et maintenant. I est libre Max	55729 55297 55134 56214 55834 55721 55720 55520 55209 55208 55843 56212 55730 55730 55234 55121	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une be le journée	555645 55561 55561 55568 55568 55568 55626 56058 56710 55684 55701 56035 56035 56095 56095 56095 56095
180 192 174 108 195 152 163 174 180 157	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Famny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far leborher lepur qu'îne se save Gaston y-a le téléfor qui son Harley Davidson Im alive lei et maintenant. I est libre Max	55729 55297 55134 56214 55834 55721 55720 55520 55209 55208 55843 56212 55730 55730 55234 55121	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une be le journée	555645 55561 55207 55347 55568 555626 56058 56712 56870 55684 55790 556035 56035 56035 56035 56035 56035
180 192 174 188 195 163 174 180 175 173 186 186 186 186 186 186 186 186 186 186	Couleur Care Cum cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheur de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Har ley Davidson Im alive Iet et maintenant I est libre Max Il jouait du piano debout Il suffiria d'un signe Imbranato Immorntelle Innamoramento Pai besoin d'amour Tai encore révé d'elle	556297 55720 55720 55720 55720 55529 55208 55887 56217 55730 55843 56217 55774 55935 55935 55774 55935 55774 55935	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage +340 Variétés!	555645 55561 555207 55347 55568 55449 556058 56058 56712 56870 56870 56870 56901 56095 56095 56095 56095 56095 56095 56095 56096 56003 55096 55096 55096 55096
180 192 174 108 195 152 163 174 180 173 173 196 198 198 198 198 198 198 198 198 198 198	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Faites monter Fammes. Je vous alme Far le briheur de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Harley Davidson Im alive tiel et maintenant I est libre Max Il jouait du piano debout Il suffira d'un signe Imbranato Immortelle Innamoramento Inia besoin d'amour Pai encore fève d'elle Pai tost oublié	556214 56214 55720 55720 55720 55529 55208 55887 56417 55730 55843 56217 55730 55521 155774 5505 5595 5595 5595 5595 5595 5595	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage *340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES	555645 55561 555207 55347 55568 55449 55628 56028 56712 56870 56870 55684 55901 56035 56077 55038 56095 56903 56201 55404 56000 55404
180 192 174 108 195 152 163 174 180 175 173 196 198 198 198 198 198 198 198 198 198 198	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Faites monter Fammes. Je vous alme Far le briheur de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Harley Davidson Im alive tiel et maintenant I est libre Max Il jouait du piano debout Il suffira d'un signe Imbranato Immortelle Innamoramento Inia besoin d'amour Pai encore fève d'elle Pai tost oublié	556214 56214 55720 55720 55720 55529 55208 55887 56417 55730 55843 56217 55730 55521 155774 5505 5595 5595 5595 5595 5595 5595	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage *340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES	555645 55561 555207 55347 55568 55449 55628 56028 56712 56870 56870 55684 55901 56035 56077 55038 56095 56903 56201 55404 56000 55404
180 192 174 108 195 152 163 174 180 175 173 196 198 198 198 198 198 198 198 198 198 198	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Faites monter Fammes. Je vous alme Far le briheur de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Harley Davidson Im alive tiel et maintenant I est libre Max Il jouait du piano debout Il suffira d'un signe Imbranato Immortelle Innamoramento Inia besoin d'amour Pai encore fève d'elle Pai tost oublié	556214 56214 55720 55720 55720 55529 55208 55887 56417 55730 55843 56217 55730 55521 155774 5505 5595 5595 5595 5595 5595 5595	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage *340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES	555645 55561 555207 55347 55568 55449 55628 56028 56712 56870 56870 55684 55901 56035 56077 55038 56095 56903 56201 55404 56000 55404
180 192 174 108 195 152 163 174 180 175 173 196 198 198 198 198 198 198 198 198 198 198	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Faites monter Fammes. Je vous alme Far le briheur de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Harley Davidson Im alive tiel et maintenant I est libre Max Il jouait du piano debout Il suffira d'un signe Imbranato Immortelle Innamoramento Inia besoin d'amour Pai encore fève d'elle Pai tost oublié	556214 56214 55720 55720 55720 55529 55208 55887 56417 55730 55843 56217 55730 55521 155774 5505 5595 5595 5595 5595 5595 5595	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage *340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES	555645 55561 555207 55347 55568 55449 55628 56028 56712 56870 56870 55684 55901 56035 56077 55038 56095 56903 56201 55404 56000 55404
180 192 174 108 195 152 163 174 180 175 173 196 198 198 198 198 198 198 198 198 198 198	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Faites monter Fammes. Je vous alme Far le briheur de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Harley Davidson Im alive tiel et maintenant I est libre Max Il jouait du piano debout Il suffira d'un signe Imbranato Immortelle Innamoramento Inia besoin d'amour Pai encore fève d'elle Pai tost oublié	556214 56214 55720 55720 55720 55529 55208 55887 56417 55730 55843 56217 55730 55521 155774 5505 5595 5595 5595 5595 5595 5595 559	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage *340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES	555645 55561 555207 55347 55568 55449 55628 56028 56712 56870 56870 55684 55901 56035 56077 55038 56095 56903 56201 55404 56000 55404
180 192 174 108 195 163 178 178 178 178 178 178 178 178 178 179 179 179 179 179 179 179 179 179 179	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheur de peu qu'ine se suec Gaston y-a le tréféron qui son Har ley Davidson Har ley Max H jouait du piano debout Il suffiria d'un signe Imbranato Immonrelle Innamoramento Pai besoin d'amour Je graveral nos deux noms Je l'aime à mourir Je ne veux pas travailler Je ne veux pu'elle Je suis et je resterai	556297 55134 55834 55721 55732 55529 55208 55823 55823 55823 55843 56217 55774 55795 55121 55774 55905 55125 55126 55126 55126 55126 55126 55126 55127 55126 55127 5	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une bei journée Une étincelle Vanina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage + 340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES Autant en emporte le vent Avoir une fille Belle L'envie d'aimer Le monde est stone Le temps des cathedrales	555645 55561 55567 55549 55626 55649 55626 56058 56078 56095 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55608 55607 5607
180 192 174 108 195 163 178 178 178 178 178 178 178 178 178 179 179 179 179 179 179 179 179 179 179	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheur de peu qu'ine se suec Gaston y-a le tréféron qui son Har ley Davidson Har ley Max H jouait du piano debout Il suffiria d'un signe Imbranato Immonrelle Innamoramento Pai besoin d'amour Je graveral nos deux noms Je l'aime à mourir Je ne veux pas travailler Je ne veux pu'elle Je suis et je resterai	556297 55134 55834 55721 55732 55529 55208 55823 55823 55823 55843 56217 55774 55795 55121 55774 55905 55125 55126 55126 55126 55126 55126 55126 55127 55126 55127 5	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une bei journée Une étincelle Vanina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage + 340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES Autant en emporte le vent Avoir une fille Belle L'envie d'aimer Le monde est stone Le temps des cathedrales	555645 55561 55567 55549 55626 55649 55626 56058 56078 56095 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55608 55607 5607
180 192 174 108 195 163 178 178 178 178 178 178 178 178 178 179 179 179 179 179 179 179 179 179 179	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheur de peu qu'ine se suec Gaston y-a le tréféron qui son Har ley Davidson Har ley Max H jouait du piano debout Il suffiria d'un signe Imbranato Immonrelle Innamoramento Pai besoin d'amour Je graveral nos deux noms Je l'aime à mourir Je ne veux pas travailler Je ne veux pu'elle Je suis et je resterai	556297 55134 55834 55721 55732 55529 55208 55823 55823 55823 55843 56217 55774 55795 55121 55774 55905 55125 55126 55126 55126 55126 55126 55126 55127 55126 55127 5	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une bei journée Une étincelle Vanina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage + 340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES Autant en emporte le vent Avoir une fille Belle L'envie d'aimer Le monde est stone Le temps des cathedrales	555645 55561 55567 55549 55626 55649 55626 56058 56078 56095 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55607 55608 55607 5607
180 180 180 180 180 180 180 180 180 180	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheir de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Har ley Davidson Har ley Ley Ley Le the Max Har ley Le staine Amour Je graveral nos deux noms Je l'aime à mourir Je ne veux pu'elle Je ne veux pu'elle Je viine et je resterai Je t'aime Je t'aime, moi non plus Je t'en remets au vent, Le te rends ton amour	556297 55134 55834 55721 55730 555209 55208 55843 55730 55843 55730	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Voyage voyage + 340 Variéts! COMÉDIES MUSICALES Autant en emporte le vent Avoir une fille Belle L'envie d'aimer Le monde est stone Le temps des cathedrales Les rois du monde + %10 Comédies musicales SOUL ************************************	555645 55561 55561 555207 55347 55626 55608 55608 55608 55608 55901 55608 55901 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861
180 180 180 180 180 180 180 180 180 180	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheir de peu qu'ine se sue Gaston y-a le tréféron qui son Har ley Davidson Har ley Ley Ley Le the Max Har ley Le staine Amour Je graveral nos deux noms Je l'aime à mourir Je ne veux pu'elle Je ne veux pu'elle Je viine et je resterai Je t'aime Je t'aime, moi non plus Je t'en remets au vent, Le te rends ton amour	556297 55134 55834 55721 55730 555209 55208 55843 55730 55843 55730	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Voyage voyage + 340 Variéts! COMÉDIES MUSICALES Autant en emporte le vent Avoir une fille Belle L'envie d'aimer Le monde est stone Le temps des cathedrales Les rois du monde + %10 Comédies musicales SOUL ************************************	555645 55561 55561 555207 55347 55626 55608 55608 55608 55608 55901 55608 55901 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55601 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861 55861
180 192 1774 108 195 152 163 1780 173 173 173 173 173 173 173 173 173 173	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheir de peu qu'ine se sue Gaston y-a le téléfon qui son Har ley Davidson Har d'en signe Imbranato Inmonretile Innamoramento Pai besoin d'amour Je an encer révé d'elle Pai tout oublie Paitends l'amour Je graveral nos deux noms Je l'aime à mourir Je ne veux qu'elle Je ne veux qu'elle Je suis et je resterai Je t'aime Je t'aime Je t'aime Je t'aime, moi non plus Je te re remets au vent Le te rends ton amour Jusqu'au bout	55719 55297 55134 55720 55721 55720 55529 55209 55208 55208 55234 55121 55730 55234 55121 55730 5623 5623 55121 55308 5623 5614 55308 5626 56308	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une be le journée Une étincelle Vanlna Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Voyage voyage + 340 Variéts! COMÉDIES MUSICALES Autant en emporte le vent Avoir une fille Belle L'envie d'aimer Le monde est stone Le temps des cathedrales Les rois du monde + 910 Comédies musicales SOUL ************************************	55561 55561 55561 55568 55568 55568 55626 55626 55627 55684 55712 55627 55684 56035 56035 56035 56035 56035 56036 56035 56036 56035 56036
180 192 1774 108 195 152 163 1780 173 173 173 173 173 173 173 173 173 173	Couleur Care Courn cum mania Des mots qui résonnent Désenchantée Dessine-moi un mouton Du rhum des femmes Elisa En apesanteur Faites monter Fanny Ardant et moi Femmes Je vous alme Far lebrheir de peu qu'ine se sue Gaston y-a le téléfon qui son Har ley Davidson Har d'en signe Imbranato Inmonretile Innamoramento Pai besoin d'amour Je an encer révé d'elle Pai tout oublie Paitends l'amour Je graveral nos deux noms Je l'aime à mourir Je ne veux qu'elle Je ne veux qu'elle Je suis et je resterai Je t'aime Je t'aime Je t'aime Je t'aime, moi non plus Je te re remets au vent Le te rends ton amour Jusqu'au bout	55719 55297 55134 55720 55721 55720 55529 55209 55208 55208 55234 55121 55730 55234 55121 55730 5623 5623 55121 55308 5623 5614 55308 5626 56308	Tas le look coco Tes larmes sont mes baisers Tes parents. The partisan Ti amo Tien An Men Tournent les violons Tous ensemble Tout doucement Toutes les femmes de ta vie Tra te e il mare Tu es mon autre Tu trouveras Un enfant de toi Une autre histoire Une bei journée Une étincelle Vanina Vivre pour le meilleur Volare, Cantare Vous les femmes Voyage voyage + 340 Variétés! COMÉDIES MUSICALES Autant en emporte le vent Avoir une fille Belle L'envie d'aimer Le monde est stone Le temps des cathedrales	55561 55561 55561 55568 55568 55568 55626 55626 55627 55684 55712 55627 55684 56035 56035 56035 56035 56035 56036 56035 56036 56035 56036

6610 6650 6210 7250 7650 Panaso	
DANCE/ELECTRONAL 2 times	56153
A 20 ans	55310
Aerodynamic	56613 56779
Ain't it funny Always on my mind	55144
Around the world	56116 55571
Asereje Barbie Gırl	56114
Blue	56497
Boys, boys, boys Can't fight the moonlight	56001 56645
Can't get you out of my head	56823
Children Come into my world	56168 55375
Daddy DJ	56642
Délirio Ding a Dong	5591 8 56298
Dove	55906
Dreams Eternal Flame	55431 56950
Flashback	55957
Fuego	55304 55681
Get over you Gimme, Gimme, Gimme	56956
Gotta get through this	55009
Holiday Hysteria	56488 55455
I can see the light	55277
I'm a slave 4 U	56874 56901
Indie wa k	55014
Insomnia It's raining men	56161 56771
King of my castle	56170
Kiss kiss	55674
La primavera Lady	55718 56148
Lambada	56710
Let a boy cry Let's all chant	55368 55560
Like a prayer Loft Story-Up & Down Love don't let me go Love is in the air	56063
Lott Story-Up & Down	56709 56127
Love is in the air	55643
	5611B 55079
Moonlight queen. Move you body Murder on the dance floor	55586
Murder on the dance floor	56138 55447
My vision	55030
One and one	55716
One more time Oops I did it again	56157 55583
People come people go	55768
Pop Corn Regarde Moi	56094 55291
Rhythm takes control	55276
Right here, right now Samba R o de Janeiro	55772 55922
Secret	55381
Seven days and one week	55084
Sex Shined on me	55039 55904
Sister golden hair	55279
Summer in Paris Supa dupa fly	55019 55876
Sweet dreams Take on me	55089
Take on me	55689 56878
When you look at me	55731
Whenever Wherever	56036
You rock my world You're my heart, you're my soul # 170 Dancel	56800 55105
◆ 170 Dancel	1559
ABC	56566
Ain't nobody	56567
And the beat goes on. Billie Jean	56568 56202
Born to be alive	56152
Celebration Daddy cool	56203 55694
Dancing queen Don't stop 'til you get enough	56573
Pon't stop 'til you get enough Funkytown	56574 56200
Get down saturday night	55771
I will survive Just an illusion	56631 55639
Ladies night	55740
Macho Man	55742
Reggae nights Ring my bell	55705 56204
Ring my bell River of Babylon	55635
	56454 55509
That's the way I like it.	56017
You make me feel You're the first, the last, my everything	56201 55520
4:40 Discol	1580
ROCK'N ROLL	56364
Fever Heard headed woman	56407
Jailhouse rock	56414
Love me tender My way	56434 56441
Only you Rock around the clock	56446
Rock around the clock Stand by me	55163 56456
Unchained melody	56464
Wipeout	55518

Wipeout ₩40 Rock'n roll!

158

08/					
П	TET BITTE	MOS ROS TEN	DECTITORS		
3	23586	23 594	23654		
0	JET'	BRITBEHON	ttett 2		
9	23437	23 5B2	23518		
4	POUR ALIG P	T de	TU ME FRISA		
6	23589)	23328	23681		
11	40	UEPENSE Com	D 2		
4	23583	23648	23645		
7	\$ 50 E \$	23040			
11	23786	23574	23771		
3		23374	OF SHOL		
B	T BUDENITCH	NO SYLVEN			
5	23772	23674	23570		
12	13(1) E	TO KONDO	The state of the s		
8	23762	23 395	23394		
98	CALL TO!		% 2500°°		
6	23399	23458	23410		
11	TOWARD TOWARD	10 DASCFIRE	SOUP SARE		
7	23567	23565	23776		
14		***	CORSICANY		
11	23432	23517	21770		
6	الدائد	2 (3) 2	LEGIS A		
19	23438	23494	23 779		
В	BEOOTE	RANGE			
i5	23524	21452	23788		
4	2-30 E-3	F 4	CAYAS		
1	72704 San	23790	23793		
4	23791	EGAMEE	CENSURE		
1	(3)		23763		
1	23796	23411	700		
0	JeT LAL'CO	الحداث	* & * * & *		
4	23436	23680	23409		
8 18					
0		1000	20		
8		LOGO			
0					
E					
9	POUR CH	ANGER VOTRE	OGO: annelez		
17		03.000 aptrov l			

logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile. . et c'est tout! Accès direct à d'autres logos: +Drapeaux des pays 1124 +5exy 1126 +Animaux 1128 +Fêtes/événéments 1136 Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS

Spécial téléphones couleurs: Tous les logos de ces pages sont compatibles avec les téléphones couleurs (liste en 5). De plus, vous pouvez si vous le souhaitez per-sonnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin. Exemple:

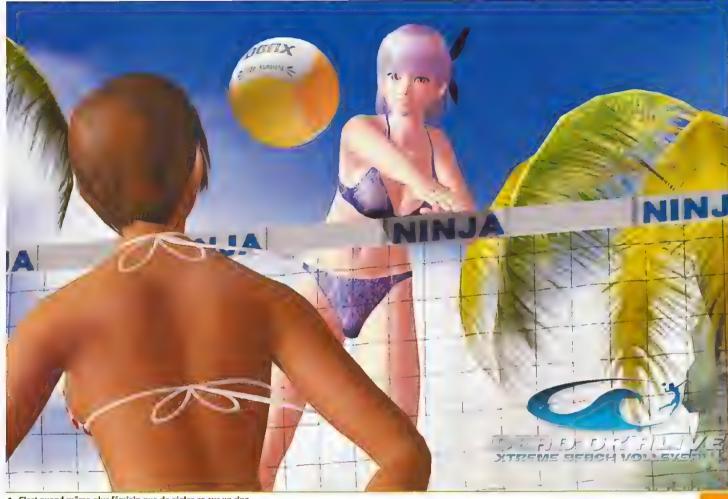








PERIMENTATION



↑ C'est quand même plus féminin que de règler ça sur un ring.

DORX NIGHT FEVER >

La nuit tombée, vous ne pourrez plus vous balader sur l'île et disputer des matchs de volley ou vous relaxer au soleil. Seule alternative, dépenser tout l'argent glané au cours de la journée en allant faire un tour au casino. Roulette, black jack, poker, machines à sous... Tout est fait pour que vous vous croyiez à Las Vegas! Sortir enrichis de quelques milliers de crédits supplémentaires ou bien se préparer à récupérer tout l'argent perdu en gagnant les matchs du lendemain dépendra énormément de la chance. Etes-vous nés sous la bonne étoile ?



↑ Les cartes utilisées sont à l'effigie des superbes créatures de DOAX.

AD OR ALIV XTREME BEACH VOLLEYB



Opération séduction avec les huit plus belles femmes du monde vidéolu...brique!

KFFM





ntre fantasme et démonstration technologique, l'objet de convoitise tant attendu arrive bientôt. Après nous avoir faits languir pendant des mois à coups d'images et d'annonces chocs, Tecmo a bien voulu fournir quelques vidéos in game rendant son jeu encore plus polémique. Sujet à de houleux débats entre fans de la série et détracteurs devant les thèmes faciles mis en avant par la Team Ninia. DOAX lève

enfin le voile. Gros plan sur ce qui apparaîtra comme l'un des softs les plus marquants (dans tous les sens du terme) de cette année 2003. Habitué des tournois Dead or Alive, Zack le champion de muay taï et cousin pas si éloigné de Dennis Rodman (l'ex-joueur en NBA a d'ailleurs prêté sa voix pour doubler le boxeur tai), vient de remporter une coquette somme à Las Vegas. Blindé aux as, le combattant hors pair s'est alors acheté une

magnifique île des mers du Sud qu'il a aménagée à sa convenance. Renommée Zack Island, cet endroit paradisiaque abrite non seulement diverses boutiques, un hôtel (il y a même un casino) mais aussi l'un des moteurs graphiques 3D les plus aboutis toutes machines confondues! Les filles sont magnifiquement modélisées, les décors de toute beauté avec une multitude de détails et l'animation reste l'une des plus fluides qu'il ait été permis de voir. On commence une partie en choisissant l'une des 8 tentatrices et c'est parti pour deux semaines de vacances ensoleillées! Lisa, nouvelle venue dans la saga, vous accueille alors et vous fait comprendre que l'invitation à DOA 4 n'était qu'un prétexte pour convier les protagonistes à s'exposer sous les sunlights des tropiques. Au programme, beach volley, casino, bronzage et copinage! Eh oui, débarquant seul(e ?) sur cette île de la tentation, il faudra développer les relations avec les autres filles en vue de participer aux phases dites « sportives » du soft.



DEVELOPPEUR : TEAM NINJA EDITEUR : TECMO

DATE DE SORTIE : 28 MARS 2003

Après avoir tenté d'intégrer le studio prodige de Sega, l'AM2 de Yu Suzuki, Tomonobu (tagaki rejoint Tecmo

pour fonder la Team Ninja. Composée d'excellents programmeurs, cette équipe est responsable des plus beaux jeux de combat 3D avec les Dead or Alive.



↑ Quelle sera votre prochaine partenaire ? Le choix est difficile...



↑ Smasher puissamment ou faire une feinte?



♠ Ce mini-jeu permet de gagner de l'argent.



♠ « Boys, boys, boys... » sied parfaitement à cette image.



♣ Un service difficile à exécuter mais efficace.

«Zack Island, un paradis qui abrite l'un des moteurs graphiques 3D les plus aboutis. »

Le beach volley opposant deux équipes de deux, c'est à vous de lier amitié avec l'une des invitées pour former l'équipe gagnante. Pour trouver les affinités respectives de votre éventuelle coéquip ère, tous les coups sont permis. A défaut de coups de poing ou de pied, inhérents aux DOA, ce seront surtout des coûts en shopping qu'il faudra privilégier. En effet, c'est en offrant des présents à la bonne personne qu'elle daignera peut-être vous rejoindre. Une fois que vous avez trouvé votre partenaire, libre à vous de vous lancer dans des parties endiablées de volley-ball. En cas de victoire, vous empocherez de jolis pactoles. Cet argent servira à entretenir votre nouvelle amitié en offrant des petits cadeaux à votre copine. Si vous ne le faites pas, ne

soyez pas étonné de la voir partir du jour au lendemain ! Décidément, la route vers le PACS est longue et dure... Sinon, il est possible d'élargir sa garde-robe personnelle. D'ailleurs, vous devrez souvent faire un tour dans les boutiques histoire de voir si les vitrines ont été renouvelées. Ainsi, trouverez-vous ce que préfère votre amie ou simplement ce qu'il manquait à votre collection. D'expérience, je peux vous dire que vous irez souvent au magasin de maillots de bain rien que pour voir votre héroïne faire son show dans sa nouvelle tenue... Il existe d'autres moyens de récupérer de l'argent comme les mini-jeux (jeux de hasard et hopping game) mais donnons-nous rendez-vous le mois prochain pour un test complet!



- Un environnement visuel incroyable.
- Plein de mini-jeux C'est pas mai de jouer à la Barbie
- Quelques sontillements.
 Risque de répétitivité sur le long terme.
 Impossibilité de rouer à quatre l



↑ L'incontournable boutique de maillots.

Une réalisation impeccable, une tonne d'objets à débloquer, des tas de mini-jeux, un système relationnel sympa, de somptueuses nanas... Que demander de plus ? Des phases de volley plus poussées ? Pourquoi pas, mais ce n'est pas vraiment le problème. Pour le moment, ce qui manque réellement, c'est un mode Quatre joueurs. Plaisir définitivement solitaire ?

XPERIMENTATION

UN ENGIN MODULABLE 💥

Les deux configurations du vaisseau de Tide sont un atout précieux. Le succès de vos missions dépendra de votre capacité à les gêrer. Par exemple, si vous êtes poursuivi par un ennemi en mode Jet, vous avez la possibilité de passer en mode Hover pour effectuer un arrêt brutal, le laisser vous dépasser et retourner la situation en votre faveur.



↑ Il a de la gueule votre super engin, encore vierge de tout impact.



◆ Vous devrez parfois protéger des convois. Ici, c'est plutôt mal parti.



↑ Magnus Tide, tête brûlée.



La carte indique les points de réparation.



♠ Encore un imposant ennemi abattu.

DEVELOPPEUR: YAGER DEVELOPMENT

EDITEUR : THO **GENRE: ACTION**

DATE DE SORTIE: AVRIL 2003



♦ Votre charmante officier des communications.

Les membres de cette société basée à Berlin ont déjà travaillé pour de grosses compagnies. Mais ils se sont réunis afin de pouvoir créer, selon eux, des jeux auxquels ils prendraient plaisir à jouer. Et pour le titre de leur premier jeu, ils ont décidé de lui donner le nom de leur boîte.



IMPRESSION

L'ambiance de doglight. Les graphismes détaillés La gestion du 5.1

Collisions a travailler Pas de mode Multijoueur ni option Live



↑ Attaquez l'adversaire de l'intérieur.

Preview oblige, nous n'avons pu tester l'étendue des possibilités offertes sur le papier. Certes, nous apprécions sa beauté graphique, son excellente ambiance sonore et le côté jouissif de l'action, mais l'absence de certains modes (pas de Xbox Live !) restent regrettables. Pourvu que l'équipe mette le temps qu'il reste à profit pour peaufiner le solo.



Que tous les fans de shoot se tiennent prêts : les ailes de Yager se profilent à l'horizon.

SAMUEL PELMAR







ous cet homonyme d'une légende du pilotage, se cache un projet ambitieux de shoot aérien doté d'un scénano très élaboré. Vous y incamerez Magnus Tide, pilote de chasse mercenaire et nouvel élément de la compagnie Proteus. Dans ce monde gouverné par les grosses corporations, vous devrez tout faire pour protéger les intérêts de votre cliente. Vous disposerez pour cela d'un vaisseau possédant deux configurations de vol : un mode Jet privilégiant l'action et un mode Hover dédié à l'infiltration. Le jeu proposera plus d'une vingtaine de missions dynamiques. En termes clairs, cela signifie

que votre progression variera en fonction de vos choix d'action et de vos performances sur le terrain. Il faudra aussi gérer vos relations avec vingt personnages qui

influeront également sur le cours des événements. Magnus évoluera dans un environnement 3D en temps réel bénéficiant de textures soignées et détaillées. Cela tombe bien car, l'action se déroulant souvent aux abords du sol, vous pourrez admirer le travail sur les ombres, les effets de transparence et la finesse des détails, notamment lors de l'utilisation de la fonction Zoom. Le rendu sonore gérant le 5.1 ajoutera un plus indéniable à l'effet immersif. Nous n'avons pu testé qu'une configuration de manette assez gênante dans le placement des touches. Mais une fois habitué aux commandes, le pilotage est à la portée de tout le monde. Malheureusement, il reste encore pas mal de bugs de collisions (beaucoup trop de véhicules traversent allègrement les décors), sans compter l'IA encore assez mal dosée. Mais le pire reste sûrement l'absence d'un mode Mult joueur, toujours très attendu sur ce genre de jeu. Une lacune évidente qui, on l'espère, sera rattrapée par un contenu solo à la hauteur.

DEVELOPPEUR : UBI SOFT

EDITEUR : UBI SOFT GENRE PLATES-PORMES

DATE DE SORTIE : FIN MARS 2003

Ubi Soft s'est illustré en fin d'année avec son fameux Splinter Cell, mais on doit aussi à cette société d'autres excellents titres sur Xbox tels que Ghost Recon. L'équipe de développement interne sur Rayman 3 n'est pas celle des deux premiers volets de la série mais a su conserver les qualités qui faisaient



IMPRESSION

Beaucoup d'humour Le dosage de la difficulté

Les phases de skate inutiles Encore du travai sur les caméras.



↑ Le jeu débute avec une balade où vous êtes accroché à Murphy la grenouille comique.

Probablement pas révolutionnaire, ce Rayman 3 a le mérite d'être déjà efficace, esthétiquement abouti et bénéficie de l'expérience sur deux épisodes déjà cultes. Mais c'est son humour omniprésent qui nous a le plus surpris et plu. Ceux qui pensent que « Rayman, c'est que pour les enfants » vont être étonnés...

LE PETIT DISERU VA SORTIR! 🔉

A tout moment, vous pouvez geler l'action et placer la caméra à peu près où vous voulez autour du héros. C'est joli comme tout mais ca permet surtout de prendre des photos que vous pourrez collectionner dans un album. En plus, c'est pratique pour réaliser les captures d'écran. Nous saluons bien bas l'initiative.



↑ Ce genre de captures n'est possible que grâce au système de photo intégré au jeu.



Le décor s'étend à perte de vue.



« Eh Rayman ! Elle est naze ta notice ! »



Pas question de textures uniformes.



♠ Pas content le Rayman !

RAYMAN



Fort de deux expériences bénéfiques, Rayman retrouve vite ses marques et ose aller plus loin.

CYRIL BERREB!



orsqu'on s'appe le Rayman et qu'on a déià cartonné par deux fois dans l'univers pourtant très fermé du jeu de plates-formes, on peut avoir tendance à prendre la grosse tête et s'endormir sur ses lauriers. Le troisième épisode d'une série dans le jeu

vidéo tient souvent plus de la volonté commerciale que créative. Mais Rayman reste un gars simple, un bosseur, un bagarreur. Et quand son genre de prédilection avance à une vitesse délirante avec des productions exceptionnelles, il ne se laisse pas distancer. Surtout quand les Lums, ces petites boules de lumière, pourtant bien inoffensives, pètent un câble, virent au noir et se combinent pour former les Hoodlums, des entités belliqueuses inconnues jusqu'à ce jour. Pour ne pas changer une formule qui marche depuis des années, vous êtes le dernier espoir du monde face à l'invasion. Et c'est reparti pour la distribution de mandales, les bonus, les passages secrets et les rencontres titanesques avec de nombreux boss. Dans ce nouvel épisode, l'accent

se porte sur les combats, avec des ennemis qui se positionnent de manière assez cohérente en fonction des situations et un système de combos qui permet de cumuler les points avec un peu de maîtrise. Roulades, esquives, système de verrouillage des ennemis, tout est fait pour faciliter le règlement des mauvaises rencontres à votre avantage. Contrairement aux épisodes passés, les capacités de la mascotte d'Ubi Soft n'évoluent pas pendant l'aventure. De temps à autre, Rayman récupérera néanmoins certains bonus temporaires tels que l'hélico, le poing fusée ou les chaînes électrifiées pour lui permettre la résolution de quelques énigmes s'imples ou de quelques affrontements délicats. La version actuelle nécessite encore quelques réglages, en particulier sur la balance des différents éléments sonores, et des affinages de caméras. Mais pas de doute, Rayman va encore une fois nous épater et laisser son empreinte dans l'univers du jeu de plates-formes par sa réalisation soignée, son univers graphique travaillé et surtout, une bonne dose d'humour et d'autodérision.

XPERIMENTATION



♠ De bonnes grosses griffes, idéales pour réduire en miettes toute menace.

JUZION VRENZY >

En plus de la très longue aventure solo qui l'attend, Vexx participera également à des défis, présentés sous forme de mini-jeux. Le gameplay sera très accessible, un peu dans le style de certaines épreuves de Fusion Frenzy. Ces challenges, une fois remportés, se débloqueront afin que vous puissiez y jouer en mode Multijoueur.









Velu, griffu et pêchu, le nouveau héros d'Acclaim ne manque pas de charisme!



ela faisait un bon moment que nous n'avions pas eu de version jouable de Vexx! On commençait à se demander si ce jeu de plates-formes al ait réellement sortir, une attente légitimée par notre envie de voir toujours plus de titres de ce genre sur notre bonne grosse console. En douze mois, Vexx a sacrément évolué... Il semble même parti pour cartonner! Au final, il aura fallu trois ans à Thomas

Coles (lead designer) et son équipe pour finaliser ce très ambitieux projet. A défaut de s'imposer comme un Mario killer, Vexx est déjà une killer app : tous ceux qui l'ont vu tourner à la rédac ont été séduits par son style visuel. Quant à tuer le plombier, on ne peut pas encore se prononcer.. Mais la nouvelle mascotte d'Acclaim dispose de plus d'un tour dans son sac pour enthousiasmer les amateurs du genre. On ne vous dévoilera pas le scénario du jeu, mais sachez qu'il n'y a pas de princesse à sauver... Tant mieux, vu la tronche de notre héros : Vexx n'a pas l'air commode,

à se demander si le Docteur Moreau ne lui a pas servi de créateur ! Oreilles velues, sourire carnass er et gants à la Wolverine : encore heureux qu'il ait un regard expressif... Malgré son apparence peu amène, notre inquiétant ami n'est pas un mauvais gars. Il obéit au doigt et à l'œil à tous vos ordres : il saute, court, nage et frappe avec habileté. L'ergonomie nous a semblé tout à fait satisfaisante, renforcée par un gameplay étonnamment dense pour un jeu de ce type. En plus des traditionnels enchaînements de sauts, il faudra apprendre à maîtriser les nombreuses techniques de combat de Vexx. Le bestiau possède de très nombreux combos mélangeant coups de griffes coups de pieds et pouvoirs magiques. Selon votre dextérité, vous pourrez combiner ces capacités et réduire en pièces des créatures beaucoup plus imposantes que vous. Malgré son aspect poids plume, Vexx est un pro dans l'art du juggle, une technique bien connue des amateurs de jeux de baston, consistant à faire décoller du sol un adversaire en le rouant de coup. Si vous réussissez un juggle, des bonus (points de vie...) vous récompenseront.

FRED

NUIT MAGIQUE >>>

L'aventure prend une tout autre allure selon l'heure à laquelle vous vous déplacez ! Des drôles de machineries sont disséminées dans les niveaux. Si Vexx les utilise, il pourra modifier la course des soleils et de la lune de sa planète. Les monstres seront alors plus agressifs et plus nombreux... Idem pour les bonus : certains n'apparaîtront qu'une fois la nuit tombée.







Les décors sont vastes et toujours originaux.



Mais quels secrets abritent cette carcasse de dino ?



↑ Un juggle. A droite, la barre de Furie.





Austin est certainement le studio d'Acclaim qui produit le plus en ce moment ! Développé en parallèle avec Turok Evo, Vexx est le premier jeu de platesformes de l'équipe. Les Texans bossent actuellement comme des brutes pour finir dans les temps ce titre très ambitieux, prévu au mieux pour le mois prochain.

IMPRESSION

Gameplay extrêmement varié La durée de vie s'annonce conséquente

Caméras à affiner Ça n'a pas l'a r facile o un poil trop nerveux



♠ De drôles de compagnons...

Acclaim n'en finit pas de nous faire des surprises! Tant qu'elles sont aussi connes que ce Vexx, nous n'allons pas nous en plaindre. C'est assurément l'un des plus beaux jeux en préparation sur Xbox et certainement l'un des plus intéressants. Le gameplay a l'air plus que correct, l'esthétique aussi... On l'attend avec impatience!



↑ Il y a de bons passages de plates-formes bien vicieux.

« Graphistes et level designers ont fourni le meilleur de leur art : on se croit vraiment dans un autre monde »

En accumulant les victoires, votre barre de Furie se remplit : une fois gonflée à bloc, elle permet d'obtenir une attaque dévastatrice. Vexx projettera alors des rayons d'énergie via ses gantelets et chacune de ses frappes enverra au tapis la plupart de ses ennemis. Malgré son air bucolique, le monde de Vexx est peuplé d'une drôle de faune, sauvage et cruelle. Dinosaures, gnomes, robots, sauriens... viendront souvent vous chercher des crosses On se sent presque honteux de profaner par tant de violence ce monde superbement modélisé, vivement coloré, dégageant une réelle impression de vie. Graphistes et level designers ont fourni le meilleur de leur art : on a réellement l'impression de se balader dans un autre monde, à la croisée du steampunk,

de l'heroic fantasy et de la science-fiction. Un dépaysement que seuls les grands jeux savent apporter... Dans son ensemble, le gameplay nous a très rapidement séduit, regorgeant d'innovations. Par exemple, your pourrez yous balader dans certains tableaux accrochés dans les murs, une énigme se déroule dans l'estomac d'une espèce de baleine, vous visiterez l'intérieur d'une horloge, vous participerez à des mini-jeux (un peu comme dans un Final Fantasy mais en multijoueurs, voir encadré), entre autres surprises. Vexx nous a très agréablement surpris : espérons qu'il en soit de même quant à sa sortie, que Acclaim qualifie d'imminente. La localisation du jeu a déjà commencé, ce qui est plutôt bon signe, mais sait-on jamais...

XPERIMENTATION

DEVELOPPEUR : EDEN STUDIOS

EDITEUR: INFOGRAMES

GENRE: COURSE

DATE DE SORTIE : DEBUT 2003



Ce studio lyonnais est l'un des meilleurs développeurs français en activité. Fondé en 1997 par Stéphane Baudet, Eden a été acheté début 2002 par Infogrames, rejoignant Reflections, Melbourne House et Microprose dans le giron de la firme au tatou. Actuellement, Eden plancherait sur un jeu d'action/aventure mais rien n'a encore filtré à ce jour...



↑ Les voitures 1.6 litres ont la pêche.



♠ Les spéciales se déroulent dans des endroits inattendus...



TUNING >>>



V-Rally 3 possède un menu réglage étonnamment dense pour un jeu typé arcade. Il est possible de paramètrer de très nombreux organes mécaniques, du choix des pneumatiques aux barres de stabilisation! Le set up par défaut s'avère satisfaisant, mais les plus maniaques pourront régler leur caisse selon leur style de pilotage, la rendant, par exemple, survireuse ou sousvireuse selon les revêtements de sol.





IMPRESSION

- Amusant à piloter La voix du copilote Les menus de réglage.
- Graphiquement léger. Moteur physique douteux. Bruitages peu convaincants



Après avoir connu un très gros succès commercial sur les consoles de Sony, V-Raily 3 tente sa chance sur Xbox mais, hélas, la concurrence est féroce. Graphiquement, on a déjà vu beaucoup mieux, mais sa prise en main agréable, très arcade, a toutes les chances de séduire les gamers à la recherche de plaisirs simples. Mais sa notorièté arrivera-t-elle à compenser ses petits défauls ?

V-RALLY 3



Un jeu de rallye de plus sur Xbox! Cette fois, il s'agit d'une production française.

'est grāce à la série des V-Rally, démarrée en 1997 sur P5one, que les jeux de... rallye (logique !) connaissent aujourd'hui un tel succès. Le parking ludique de la Xbox est actuellement encombré

par de très nombreux titres mettant en scène les World Rally Cars et leurs intrépides pilotes, à la limite de la saturation. V-Rally 3 s'inscrit dans la droite lignée de ses ancêtres avec son feeling arcade : oubliez Colin McRae, ce jeu n'est pas fait pour se prendre la tête ! Ce qui compte avant tout, c'est la vitesse et les sensations : le tracé des spéciales est particulièrement adapté pour foncer comme un maboul et négocier les virages au frein à main. Suite à des soucis de licences, on ne retrouvera pas les voitures et pilotes officiels du plateau actuel mais les principales écuries sont représentées. Peugeot, Citroën, Subaru, Flat, MG, VW... les poids lourds de la discipline côtoient de talentueux dilettantes, offrant une belle variété dans

le paddock. Avant de courir, vous devrez passer des tests d'aptitude chez différents constructeurs : selon vos résultats, vous pourrez vous retrouver dans une écurie traîne-misère ou, au contraire, dans une grosse structure qui exaucera le moindre de vos caprices ! Sachez cependant que vos performances influeront sur le moral de votre team. La conduite de V-Rally 3 s'avère s'mple mais agréable, davantage basée sur le feeling que sur le réalisme. Le moteur physique fait preuve d'une étonnante indulgence lors des dérapages, de même en ce qui concerne la casse. Il faut taper fort, et plusieurs fois, pour casser quelque chose! Techniquement, V-Rally 3 se présente comme une très fidèle conversion de son modèle PS2, un peu trop même... C'est certes très fluide, mais les graph smes ne rendent pas encore honneur à la Xbox : Eden a du pain sur la planche pour mettre son soft à niveau. Mais faisons-leur confiance pour affiner tout ca !

FRED



Crimson Sea.

De l'adrénaline, une qualité cinéma, des graphismes en temps réel Vibrez lorsque vous décimez des hordes grouillantes d'ennemis ! Los effets son et image de cette batallle effrénée repoussent les limites de la XBOX™











Camé par des hardes sauvages défendez votre vie !
Un nouveau moteur contible de graupe " qui perme! l'appantion de plus de 1000 consmis en même temps !

Des monstres " l'aurides " changent de forme lorsqu'ils arroquent

Découvrez de vos propres yeux des ennemis aux origines morphologiques inconnues !

finitimentation notation deuts charges bestaille. De l'action sous tous les angles grâce au sonar de détection des ennemis et au son doiby surround 5.1 ch



Homeon that in a mindement of NOEE Composition and NOEE Co., List, wilder NOEE Co., List, All right reminded that of legal THO sent does margine objected every protegies do THO fine. Tous drafts released, forcest, Minn and the Minn are either registered tradements or mainments of followed Composition in the U.







XPERIMENTATION

DEVELOPPOUR SEGA

EDITEUR : SEGA GENRE : AVENTURE

DATE DE SORTIE: FIN MARS 2003



rodigieux gourou de l'AM2, Yu Suzuki n'en est pas à sa première innovation avec le système de Shenmue. Auteur de hits précurseurs tels que Out Run ou Afterbumer, ce monsieur est véritablement une figure emblématique des jeux vidéo et le prouve encore en proposant de sensationnelles suites à ses titres phares (Virtua Fighter...)



Les différentes actions se présentent sous la forme de mini-jeux.



↑ La modélisation, fantastique sur la Dreamcast, est médiocre sur Xbox.



↑ La mise en scène lors des QTE est très dynamique.



♠ Bien rendus les plis du futal, non ?

SHENMUE I



Retrouvez Ryo Hazuki pour un back to the future dans la Chine des années 80.

nnée 2000. Par l'entremise du studio AM2, Sega introduisait avec Shenmue un nouveau genre de jeu sur Dreamcast : le FREE. Sous cette pompeuse appellation (abréviation de Full Reactive Eyes Entertainment), l'éditeur japonais mettait en avant un concept inédit où l'interactivité et l'implication du joueur prenaient tout leur sens. Chaque personnage rencontré était unique de par

sa morphologie, sa voix et ses propres habitudes. Chaque action entreprise influait directement sur la suite des événements. Chaque pas dans cet univers si particulier plongeait un peu plus le joueur dans la magie Shenmue... L'histoire contait les péripéties d'un jeune Japonais du nom de Ryo Hazuki parcourant sa province en vue de retrouver Lan Di, le meurtrier de son père. La fin du jeu marquait le départ de notre héros pour Hong Kong où son investigation

le poussait à se rendre. C'est ici que tout commence sur Xbox. Soyons clairs, le passage de Shenmue II sur la plus puissante des consoles next gen n'est guère flagrant. Bien que des efforts aient été fournis au niveau des effets spéciaux (blur, lens flare, rendu de l'eau...), c'est quasiment un fac-similé de l'original. Malgré cette carence d'ordre technique, ce titre avant-gardiste ne perd en aucun cas son intérêt et reste l'un des plus beaux voyages que les jeux vidéo nous aient offerts. Comprenant les chapitres 2, 3, 4 et 5 de la saga (le script en prévoit une quinzaine!), Shenmue II continuera d'émerveiller avec ses nombreux rebondissements scénaristiques, ses systèmes de jeu novateurs (les Quick Time Events et les Free Battles si chers à Yu Suzuki, à l'origine de cette ambitieuse saga) et permettra de visiter des lieux aussi enchanteurs que dépaysants comme le quartier de Kowloon. En mars, quand vous aurez posé les pieds dans le port d'Aberdeen, plus rien ne sera comme avant...

KEEM



CHEESE >

L'une des nouveautés de cette version Xbox est l'ajout d'un appareil photo que vous pourrez utiliser en pressant la touche noire. A vous d'immortaliser les meilleurs passages du jeu ainsi que les plus beaux lieux de Shenmue. Différents filtres sont aussi disponibles à tout moment via la touche blanche pour voir la vie en... jaune, sépia, noir ou blanc!



↑ Le fait de changer le filtre couleur se révèle très sympa.

Une aventure épique. La richesse du gameplay.

Des graphismes dépassés. Non traduit et doublage bâcle



De l'eau a coulé sous les ponts depuis Shenmue II et de nombreux softs proposent désormais un style de jeu plus réaliste, plus immersif. Cependant, peu d'entre eux peuvent se targuer de raconter une si belle histoire, de parvenir à nous émouvoir. On aurait juste aimé que les dialogues soient traduits...

BANC D'ESSAI COMPARATIF Jouez-vous seul(e) ou avec astuces?

sans astuces

I'EN ALMARRE DE CE NIVEAU AL, UNIMOTICE BASSL 'RAME CETTE CAISSE ZUT, 1'AI PAS LA CLE

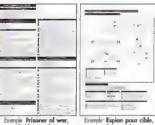
DUR À BATTRE, LUI

avec astuces OUAH, UN ACCÈS CACHÉ! AH MAIS 1E LE CONNAIS! TIENS? UN TURBO! LA PORTE EST OUVERTE AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ? DÉSINTÉGRÉ, LUI S! 5 CIRCUITS SHADOW

3615 astuces © 0892 702 711 0901701501 090070 200

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plons, aides, guides des permis à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier Vous pouvez aussi recevair une cooie des astuces et solutions consultées, c'est plus ropide que de recopier!









3617 AST FAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre chemine trouver les clés d'une porte récalcitrante, votre service 7/7, 24h/24; par téléphoment dans un dédale, d'obtenir facile de connaître les coups qui font mouche ou ne 0892 702 711 ou par minital: 3615 ment des armes avec un simple code, de le code du circuit caché, astuces est à astuces.

XPERIMENTATION



LA LEGENDE DU TAUREAU 📎

Bien évidemment, vous retrouverez tous les modèles de la marque au taureau. Pour la petite histoire, sachez que Lamborghini a été fondé en 1963 par Ferruccio Lamborghini, fabriquant de tracteur décidé à donner une leçon à Ferrari, rien que ça... Malgré une excellente image de sportivité et d'audace de design, la firme aura du mal à se remettre du premier choc pétrolier de 1973 et continue de passer de mains en mains (diverses banques suisses, Chrysler, Audi...).



AMBORGHINI



Il n'y a pas que Ferrari dans la vie ! Revivez l'épopée de l'autre grande marque italienne.

FRED







n ne va pas se mentir : tout ou presque a été fait en jeu vidéo dans le domaine de la course automobile. La dernière tendance des éditeurs consiste à s'associer avec un manufacturier de renom et de construire un tître autour du mythe véhiculé par la marque. TDK s'est associé avec Mercedes mais les Anglais de Rage se la jouent beaucoup plus snob ! Si l'on croise fréquemment des Classe A dans les rues, c'est par contre beaucoup plus rare de pouvoir admirer une Lamborghini... On peut commencer à râler en se demandant pourquoi une boîte anglaise ne développe pas un soft sur un constructeur compatriote, genre Jaguar ou pourquoi pas,

Rolls Royce, mais avouons qu'une belle sportive agressive, ça fait plus rêver qu'une berline de luxe! Lamborghini met toutes les chances de son côté avec sa licence sexy et sa réalisation tout à fait digne de la Xbox. Premier jeude course jouable sur le Live, Lamborghini ne capitalise pas uniquement sur cet atout et se targue d'un mode solo réussi. Vous y incarnerez un gentleman driver engagé dans des courses sans merci, où seules des Lamborghini sont autorisées à courir. Plus d'une quarantaine de pistes seront disponibles, mélangeant environnements urbains, circuits et ovales. En prime, vous pourrez disputer des challenges ou même parier sur le résultat des courses : il faudra faire preuve d'un réel talent de pilotage pour éviter d'y laisser sa chemise... Notons le réalisme voulu par Rage : votre principal moteur sera l'appât du gain ! L'argent vous servira ainsi à réparer votre volture mais surtout à investir dans de nouveaux modèles de la marque, plus rap des et plus performants. Mais la route sera longue avant de pouvoir frimer au volant d'une Murcièlago... Le feeling de conduite nsque de décontenancer : les Lamborghini sont des

LAMBORGHINI







IMPRESSION

Le premier jeu de course Xbox Live ! Belle sensation de vitesse

Feeling de pilotage étrange Effets météo un peu extrêmes. Les concurrents sont très agressifs



Attention, titre à grande vitesse! La frénésie des courses et la qualité technique générale qualifient directement Lamborghini dans le peloton de tête des jeux de caisses très attendus. Rage a accompli un très bon travail : c'est amusant à piloter, ce titre semble doté d'une bonne durée de vie et il est compatible Live! Il n'y a plus qu'à espérer qu'il sorte...

DEVELOPMENT RACE

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE: COURSE

DATE DE SORTIE : INDETERMINEE



A quatre joueurs, c'est toujours aussi joli.

Rage s'est taillé une assez mauvaise réputation ces dernières années : on les a souvent accusés de privilégier l'aspect technique au détriment du game design. Les Anglais ont fait amende honorable et se sont rattrapés, notamment grāce à l'excellent Rocky. Avec leurs problèmes économiques actuels, personne ne sait encore qui distribuera ce jeu.



↑ Les courses se déroulent à différentes heures.



♠ Ne comptez pas sur le fair-play des autres pilotes !



↑ C'est l'enfer sous la pluie... La peinture va souffrir.

« Lamborghini met toutes les chances de son côté avec sa licence sexy et sa réalisation digne de la Xbox. »

véhicules équipés d'un moteur central arrière. Bienvenue dans le petit monde des voitures à propulsion de plus de 100 chevaux, un univers où la physique s'accélère et où les dérapages sont monnaie courante. La puissance du moteur demandera de bien doser ses accélérations sous peine de partir en tête à queue très rapidement. Idem en ce qui concerne la gestion du frein à main, très puissant et donc piégeur. Meux vaut le laisser tranquille et éviter les ennuis inutiles, vous aurez déjà suffisamment de boulot en course! Il est assez étrange de constater que les concurrents sont de véritables sauvages motorisés : on a plus l'impression de se retrouver dans une course de stock-car que dans une compétition uniquement ouverte à des voitures de plus de 250 000 €. C'est barbare mais efficace car on n'a

pas le temps de s'ennuyer en course et de contempler le paysage! Les décors s'avèrent tout à fait corrects, tout comme la réal sation globale du soft. On n'est vraiment pas très loin de la grandiloquence graphique de Racing Evo, avec plein de jolis effets de reflets, de particules et de rémanence lumineuse. On appréciera les déformations des véhicules, très réalistes notamment au niveau des éraflures (un peu comme dans Project Gotham), La sensation de vitesse nous a semblé convaincante, même en utilisant les bolides de base. Le nombre d'images par secondes soutient tranquillement un rythme de croisière élevé, y compris avec sept autres concurrents. Rage ayant actuellement de gros soucis financiers, Lamborghini risque peut-être de prendre un peu de retard et de sortir chez un autre éditeur.



↑ Il faut apprendre à ouvrir l'œil, même vers les cieux.

MARCHÉ DE LA TOL

Entre chaque mission de Steel Battalion, il est possible de dépenser les points durement gagnés à exploser les Mechas adverses. On peut ainsi acquérir divers engins, plus ou moins lourds ; idéal quand on perd un VT après une mission infructueuse, alors qu'on a eu tout juste le temps de s'éjecter. Ensuite, on aura le choix de la customisation avant chaque nouvelle épreuve : essentiellement des armes à attribuer à chaque emplacement primaire et secondaire. On espère que le manuel définitif sera suffisamment prolixe sur le sujet, car la variété de matériel semble pour l'instant très complexe.



STEEL BATTALION



Plus qu'un jeu, une expérience unique, un rêve de gamer fou.

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI





hère maman, me voici arrivé à l'école militaire. Je sais bien que j'ai toujours désiré piloter les énormes Mechas de l'armée, les Vertical Tanks (VT), comme on les appelle officiellement. Mais je ne m'attendais pas à un accueil aussi dur... Dès notre arrivée, on nous a glissé dans le simulateur pour un premier cours. Nous n'étions pas là pour rigoler, comme nous l'a rappelé l'officier virtuel chargé

de notre formation. Tu parles d'un officier : à peine quelques images fixes, un peu ridicules, avec du texte affiché à l'écran. Visiblement, l'armée a préféré mettre son argent ailleurs. Pas dans un cours, en tout cas, puisque dès nos premières minutes dans le simulateur, on nous confiait une première mission en simulateur, sans tambour, ni trompette ou tutorial. Je ne vais pas me plaindre, car toutes mes appréhensions se sont évanoules à l'instant même où la « bête » s'est éveillée... Le tableau de bord a commencé à clignoter, et à peine avais-je refermé le cockpit que les

premières infos se sont affichées. Ah! Le démarrage! Un vrai rituel, avec des tas de boutons à pousser, comme dans ces vieux mangas du début du XXIème siècle. Là, j'ai retrouvé l'émerveillement qui m'a poussé à m'engager. Je crois que ça a été le meilleur moment de toute cette formation. Car ensuite, läché dans le simulateur, les ennuis ont vraiment commencé. Prétendre que la prise en main est digne d'un enfant poulpe, c'est être encore bien loin de la réalité. Entre les deux sticks, le levier de vitesse et la radio, il y a de quoi s'occuper! Et ça, c'est pour les promenades tranquilles. En plein combat, il faut encore gérer l'interface d'armes, les leurres, les zooms et les autres boutons essentiels. A côté de ça, la gestion des pédales tient de la sinécure : accélération, frein et un boost de vitesse en cas de coup dur. Facile, même si les VT ne sont pas des bolides : tout ça se gère habilement avec le levier du tableau de bord. Mais pour peu qu'on s'excite un peu trop sur le rythme de croisière, on risque vite de faire basculer son engin sur le sol. Outre le ridicule de la situation, mieux vaut éviter ça, ne serait-ce que pour ne pas offrir une si

STEEL BATTALION





♠ Le démarrage de l'engin demeure une des phases les plus fun.



On combat souvent à grande distance.



↑ Même le packaging est à l'avenant.



↑ Même de nuit, difficile de passer à côté d'un tel colosse.

DEVELOPPEUR : CAPCOM EDITEUR · CAPCOM

GENRE: SIMULATION

DATE DE SORTIE : MARS 2003



Steel Battalion est le fruit fiévreux d'une équipe de développement de Capcom, le fameux éditeur coupable d'avoir commis entre autres Resident Evil ou Genma Onimusha. Plus connu pour son exploitation systématique des franchises juteuses, le géant japonais prouve ici qu'il peut aussi encourager les expérimentations les plus folles... et les plus coûteuses.



REVIDIR

Missions peu passionnantes. IA médiocre Moteur graphique pauvre



♠ Des champs de bataille apocalyptiques.

Les qual·tés et les défauts de Steel Battalion n'évolueront guère d'ici sa sortie. Mais qu'importe! Cet OVNI assume très bien ses qualités et ses faiblesses, et ne se destine qu'à un faible nombre de furieux capable de dépenser une fortune pour un objet à l'usage peut-être unique. Un concept audacieux qui force le respect!

« Le démarrage : un vrai rituel, avec des tas de boutons à pousser, comme dans ces vieux mangas. >>

belle cible à l'ennemi. Heureusement, après quelques heures, on parvient enfin à maîtriser à peu près le pilotage. Le problème, c'est que les missions attribuées sont vraiment très dures, et je n'ai pas trouvé mes coéquipiers très à la hauteur. A se demander si ma radio fonctionne bien. Les ennemis ne paraissent pas très malins non plus, mais ils bénéficient souvent de positions privilégiées. Et comme la visibilité est aussi réduite que dans un vrai VT, on est vite pris de crises de claustrophob e. Remarque, je n'ai pas l'impression qu'on perde au change : leur univers virtuel n'est pas très joli, même s'il demeure assez réaliste. Ils ont beau abuser des filtres, on sent bien qu'il ne s'agit jamais que d'un accessoire pour leur luxueux tableau de bord. Mais je reconnais que tout ça fonctionne du tonnerre. Enfin, fonctionnait, parce que je viens de me faire virer de l'armée, maman. Une mission délicate, et je n'ai pas su m'éjecter à temps. Alors ils ont effacé mon nom du registre, exactement comme ils l'auraient fait si j'étais mort. Ici, on n'a pas droit à une seconde chance! A moins que je me réinscrive sous un nom d'emprunt et que je recommence l'entraînement depuis le début...

DUCIE GAMILES

TOUTE l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

AUDUS (A.Da JENÉFIGIER DES PRIVILÈGES DE LA PARTE DE FIDÉLITI DOCK GAMES

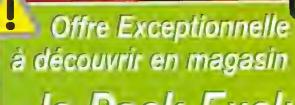
VOUS HACHETEN PASH VOS JEUX ET CONSOLES

. VOUS PROFOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION

MANDEZ VOTRE CARTE FIDELITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT



www.dockgames.com



le Pack Exclusif Dock Games Xbox



SUR MINITEL: 36 15 DOCKGAMES [1]

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 [1]

NOUVEAUX MAGASINS

ALES

27, rue Saint Vincent Tél.: 04.66.52.17.18

TOULOUSE

24, rue des Changes Tél.: 05.61.21.18.42

BORDEAUX

12, rue des Trois Conils Tél.: 05.56.81.97.03

SAINTES

15, Avenue Gambetta Tél.: 05.46.74.13.56

BLOIS

5-7, rue Porte Côté Tél.: 02.54.78.97.38

Plus de 100 Points de Vente

FRANCE		_			
ABBEVILLE		22			
ALBI		63			
ALES NOUVEAU		66			
AMIENS Center		22			
ANGERS Center		41			
ANGLET Center		59			
ANGOULEME Cunter		45			
ARLES		90			
ARRAS		21			
AUXERRE		86			
AVIGNON Ganter		80			
BERCK S/MER Center	03	21	09	48	1
BESANCON		81			
BETHUNE Center	03	21	68	60	5
BLOIS NOUVEAU	02	54	78	97	3
BORDEAUX NOUVEAU	05	56	81	97	O
BOULOGNE S/MER Center	03	21	30	20	9
BOURGES Center	02	48	70	39	1
BREST Center	02	98	46	03	D
BRIVE	05	55	17	92	3
CALAIS Center	03	21	19	49	5
CAMBRAI Canter	QЗ	27	78	77	4
CHALON S/SAONE Center	03	85	42	98	5
CHAMBERY Center	04	79	60	03	В
CHATEAUGONTER CLIPICLAP Comer	02	43	70	37	4
CHATEAUROUX		54			
CHATELLERAULT		49			
CHALMGNY Esp. Culture & Losers Carner	ĉ0	49	38	11	5
CHOLET	02	41	46	06	0
COGNAC Center	05	45	35	07	4
COMPIEGNE Center CREIL Center	03	44	40	29	f
CREIL Center		44			
DAX Center	05	58	90	26	8
DIEPPE		35			
DUON		60			
DUNKERQUE Center		28			
ECAMP		35			
ORBACH		87			
OSSES Center		34			
GAP		92			
HAGUENAU		88			
OUYEN JOSAS CINEBANK Corner					
A ROCHE S/YON Center		51			
A ROCHELLE NOUVEAU		46			
E HAVRE Center		35			
E MANS Center		43			
ENS Center		21			
JLLE		20			
ILLE 2 Center		20			
IMOGES Center	05	55	12	16	9

IVRY GARGAN Conter
YON
AETZ Ceater
MONT DE MARSAN Center
MONTELIMAR *
VANTES Center
VEVERS 2 Conter
VEVERS Contar
NIMES
NIORT Center
ORTHEZ - JOUPI Corner
PAU Center
QUIMPER Center
RENNES Center
ROMORANTIN Center
ROUEN Canter
RUFFEC - NEW GAMES Corner
SAINT DENIS Center
SAINTES NOUVEAU
SALLANCHES Conter
SENLIS Center
BETE NOUVEAU
SOISSONS
St BRIEUC Center
SI GERMAIN EN LAYE Center
MEANGELY WAG PRESSE Corner
St OMER Center
PHILDERT DE SOLE, VOER TORADOCOMEN
St OUENTIN Center
STRASBOURG Center
ARBES
TOULOUSE NOUVEAU
OURS CENTRE
TULLE Center

LUXEMBOURG

ESCH S/ALZETTE Center 100352 265304

CHESS

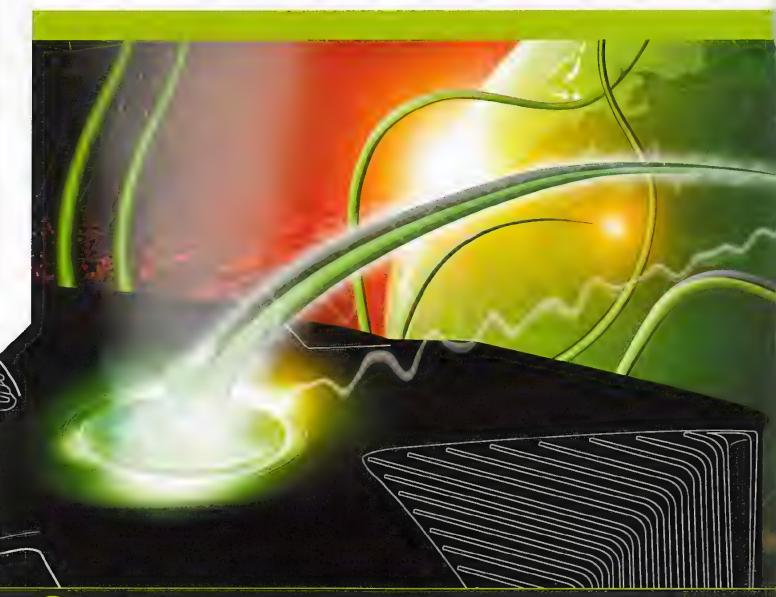
301335		
GENEVE CHARMILLES	022	940
GENEVE MEYRIN	022	980
GENEVE PLA NPALAIS	022	800
AUSANNE	021	329
ROLLE	021	826
SIGNY	022	363
SION	027	323

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depois 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 points da vente en France et en Europe. Il contient fous les éléments assurant la réassite des commerces modernes, mobilièrs, informatique de gastion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD



Le Xbox Live arrive et vous n'êtes pas sûr de pouvoir en profiter ? Ces quelques pages devraient pouvoir répondre à vos questions...

LEXBOXLINE

THOMAS DIOUF

our célèbrer dignement le premier anniversaire de sa console, Microsoft a décide d'offrir à sa progeniture un compagnon : le Xbox Live ! Nous vous en avons deja beaucoup parlè dans ces pages, mais ce réseau, qui permet d'affronter en ligne des joueurs du monde entier, constitue une véritable première. Certes, la Dreamcast (Sega) avait ouvert la voie, mais le Live est le tout premier réseau entièrement dédié au jeu en ligne sur console, et le tout en haut débit. Inutile donc d'essayer de vous connecter au Live avec votre modem 56 K, c'est peine perdue. Microsoft a en effet dédié son réseau

aux possesseurs de connexion haut débit l' Certes, le géant de Seattle exclut ainsi une partie des joueurs potentiels, mais il faut bien avouer qu'au vu du bêta-lest, on comprend mieux cette décision. En effet, sur la majorité des titres, la qualité de connexion est optimala. Personne n'est désavantagé par une connexion de mauvaise qualité (à moins de se connecter sur un serveur vraiment lointain), et la fluidité est exemplaire. Aux Étals-Unis, le Live a remporté un très vil succes, espérons qu'il en sera de même dans notre bonne vieille Europe. Au-delá du simple Multijoueur, le reseau offre bon nombre de fonctionnalités. Tout d'abord, chaque abonné

reçoit un Communicaleur. Il s'agil en fait d'un casque micro qui se branche sur la manette et permet de discuter avec ses équipiers ou ses adversaires. En pratique, il faut bien avouer que les joueurs ne sont pas très loquaces. En revanche, les jeux basés sur la coopération et le jeu d'équipe bénéficient grandement de cette fonctionnalité. Dans Ghost Recon, par exemple, on peut ainsi mieux s'organiser, lancer une attaque simultanée, se prévenir du danger, brei, cont-muni-quer ! Mais si un joueur vous agace par ses vociférations, il est possible de ne plus l'entendre, via une manipulation simple. Le Live permet



Grace à elle, vous pourrez savoir qui est connecté et à quoi ils jouent.

Matchmaking

Vous.pouvez avec QuickMatch vous connecter d'un clic sur la première partie trouvée. Et Optimatch vous permet d'en sélectionner une en fonction de votre niveau.

Vous pouvez enregistrer votre niveau et avoir accès en permanence à un classement mondial.

Les éditeurs pourront vous proposer des bonus (nouvelles maps, personnages ou armes...).
Tout est imaginable !

Sans oublier la voix ! Il est possible de parier dans les parties ! Plus besoin de clavier, un micro suffit et yous avez les mains libres. Pour des raisons de sécurité (et de fun), une option de modification vocale brouille l'âge et le sexe, mais on peut aussi choisir de ne plus entendre les joueurs qui nous dérangent.

Ce service de jeu en ligne va tout simplement révolutionner le jeu vidéo sur console rien de moins

également de créer une liste d'amis. Depuis le menu principal, on peut ainsi savoir qui est connecté et proposer une petite partie. Enfin, les plus férus de compétition seront heureux d'apprendre que les serveurs conservent les statistiques de chaque partie. On peut ainsi consulter en ligné ses statistiques et se comparer aux meilleurs. Attention cependant, votre ego risque d'en prendre un coup, tellement les scores de certains sont impressionnants, Enfin, certains jeux proposeront de nouvelles cartes ou missions en téléchargement, c'est notamment le cas de Splinter Cell,

QUEL TYPE DE CONNEXION CHOISIR ?

Si vous souhaitez découvrir les joies du Live, il va falloir jouer un peu du porte-monnaie. Et si vous ne possèdez pas encore de connexion internet haut

débit, il faudra impérativement vous abonner à un fournisseur d'accès | Deux solutions s'offrent à vous : le câble ou l'ADSL. Sous ces deux noms barbares se cachent deux technologies aux performances équivalentes. L'ADSL utilise le réseau téléphonique pour faire transiter les données, alors que le câble relle physiquement votre ordinateur ou votre console à un vasie réseau haut débit. Mais attention, ces deux techniques ne sont pas disponibles dans toute la France. En effet, les travaux à effectuer pour relier les habitants d'une région en haut débit sont particulièrement complexes. Résultat, seules les grandes agglomérations sont en mesure de proposer à leurs habitants les deux types de connexion. Disponible depuis plusieurs années, le câble présente plusieurs avantages. Tout d'abord, il n'y a pas besoin d'entrer un identifiant ou un mot de passe pour se connecter. Ensuite, le réseau est le même que

pour le câble télé. Les fournisseurs d'accès, toujours à la recherche de nouveaux clients, proposent régulièrement des formules d'abonnement Internet + TV intéressantes, En revancho, le câble n'est pas disponible partout. Sans compler que son installation demande un délai supérieur à l'ADSL. En effet, des techniciens doivent impérativement passer chez vous, armés de perceuses, pour relier votre demeure au réseau. L'ADSL qui, précisons-le, permet uniquement d'accèder à Internet, est plus simple à installer. If faut tout d'abord se procurer un kit dans le commerce (ou se le faire envoyer par le fournisseur d'accès). Celui-ci se compose généralement d'un modem, de plusieurs filtres téléphoniques, d'un manuel et d'un CD-Rom d'installation. On branche le modern sur l'ordinateur, on pose les filtres sur les prises téléphoniques, et or relie le tout. Ensuite, il faut configurer le compte en utilisant le CD et... on attend. En effet, le fournisseur doit activer votre ligne à distance. L'opération prend entre 48 h.et une semaine. Dernier point : bien que le modern soit branché sur la prise téléphone. votre ligne reste toujours disponible, que vous soyez connecté ou non. Si vous avez le choix entre les deux types de connexion, c'est très certainement votre porte-monnaie qui décidera

Pas de haut débit, pas de Live. ALors voici une petite présentation des différentes offres. Et n'oubliez pas que si les forfaits 128 K sont suffisants, vous risquez malgré tout d'être pénalisé dans certaines parties.

Internet par le câble

En France, trois fournisseurs d'accès se parlagent le gâteau : Noos, Wanadoo Câble et Numericable. Attention, ces fournisseurs d'accès ne couvrent que certaines régions de l'Hexagone Alors renseignez-vous bien auprès de votre concierge, de vos voisins voire de votre maire. Le câble offre des spécifications comparables à l'ADSL, voire des temps d'accès superieurs. mais c'est surtout sa facilité d'emploi qui est appréciable « branchez le câble sur la Xbox et ça fonctionne !

Www.noos.fr)

Le plus célébre des fournisseurs d'accès haut débit par le câble. Anciennement connu sous le nom de Cybercable

Zones couvertes : Paris, région parisienne, Taulon



■LE (www.numericable.com)

Altention : ne souscrivez pas d'abonnement « Numericable par AOL » : le service n'est pas compatible avec le XI:ox Live.

Zones couvertes: Brest, Bruay (et aggiomération), Grenoble (et agglomeration), Hauts-de-Seine, Lens (et agglomération), Lille (et agglomération), Lyon (et agglomération), Nantes, Nice, Roubaix, St-André, Toulouse Blagnac, Val de Marne, Versailles

(et agglomération).



WANTEDOG CRELE (www.cablewanadog.com) Le fournisseur d'accès est le seul à proposer à la fois des connexions câble et ADSL. Zones couvertes : Angers, Anglet, Avignon, Bayonne, Bierritz, Bordeaux, Echirolles, Lille, Marseille, Metz. Montpellier, Rennes, Rouen, St Martin d'Hères, St Quentin on Yvelines, Tours, Val d'Europe, Valence.



Offres	Téléchargement	Tarif mensuel	Location/achat du modem	Frais d'installation	Frais d'activation	
Noos Primo	B Ko/s	19 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40€	
Noos Presto	16 Ko/s	29 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)		
Noos Rapido	64 Ko/s	39 €	6 €/mois au 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €	
Noos Pro	128 Ko/s	79€	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €	
Numericable forfait découverte	16 Ko/s	25.€	Modem offert	offert	offert jusqu'au 03/05/03	
Numericable forfait permanence	64 ko/s	40 €	jusqu'au 03/05/2003			
Wanadoo 64 K illimitė	8 Ke/s	19,50 € pour les abonnés TV 25 € pour les autres	13,50 €/mois ou 150 € (le modem	D € si abonne TV. 53 € si antenne collective disponible 83 € si antenne collective non installee		
Wanadoo 512 K illimitė	64 Ko/s	38,50 € pour les abonnés TV 45 € pour les autres	était offert jusqu'au 15/02/2003)	0 € si abonne TV. 53 € si antenne collective disponible. 83 € si antenne collective non installee		

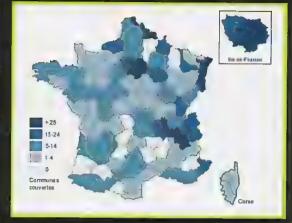
XEOX LINE SE C

Internet par l'ADSL

L'ADSL est maintenant bien installé en France (voir carre et appeloz le 1014 pour plus de renseignements). Trois vitesses sont proposées, selon les fournisseurs : 128 K, 512 K et 1024 K Si la première risque donc d'être un peu juste dans certains cas (création de parties, cartes d'Unreol surpeuplées), le 1024 K est un luxe inutile si il n'est exploité que pour la Xbox. Pour le Live, c'est un poil plus compliqué que le cable, mais 9 fois sur 10 cela se limite à rentrer son nom et son mot de passe

LIGNICO FIDEL (www.wanadoo.fr). La filiale de France Télécom fait partie des précurseurs de l'ADSL en France. Mais l'ancienneté, comme la qualité. se paye. Notez qu'ils proposent un kit avec un modem Ethernet, l'idéal si vous n'avez pas de PC et que vous souhaitez brancher directement votre Xbox.





SONLINE (www.9online.fr) Le fournisseur d'accès est le premier å proposer une offre 1024 K å un prix très compétitif Attention cependant.

dans le temps.



FREE (www.free.fr) Le mot d'ordre chez Free : gratuit ! Selon les offres, vous pourrez ainsi éviter de payer le modem ou la mise en service, ce qui est loin d'être négligeable Par contre, la qualité de la connexion laisse parfois à désirer



CLUB INTERNE (www.club-internet.fr)

L'un des plus célèbres fournisseurs, Club Internet a toujours été parmi las précursours, proposant des tarifs compétitifs, une offre ADSL plutôt large et en ce moment un modem USB offert.



TISCFILI (www.tiscali.fr) Ce groupe a racheté ces dernières années plusieurs fournisseurs d'accès en difficulté Petit bonus lors de l'abonnement : une version d'Everquest sur PC est offerte!



Tableau comparatif

Offres	Vitesse de téléchargement	Tarif mensuel	Prix du modem	Frais de mise en service
9online ADSL (valable jusqu'au 31/03/2003)	128 Ko/s	39,90 €	50 €	64 €
Club Internet Accès vitesse 128	16 Ko/s	24 pendant deux mois puis 30 €	gratuit	64 €
Club Internet Accès vitesse 512	64 Ko/s	36 pendant deux mois puis 45 €	gratult	64 €
Club Internet Accès vitesse 1024	128 Ko/s	68 pendant deux mois puis 85 €	gratuit	64 €
Free Haut Débit	64 Ko/s	29,99 €	gratuit	gratuit
Tiscali Optimal 128 K	16 Ka/s	29,95 €	149,95.€	64 €
Tiscali Optimal 512 K	64 Ko/s	44,95 €	149,95 €	54 €
Wanadoo Extense 128 K	16 Ko/s	30.€		inclus dans le pack
Wanadoo Extense 512 K	64 Ko/s	45,42 €	150,95 € en USB et 198 € pour l'Ethernet	inclus dans le pack
Wanadoo Extenso 1024 K	128 Ko/s	80 €	The second secon	inclus dans la pack



RELIER SA CONSOLE

Afin de permettre à la Xbox de se connecter à Internet, Microsoft a équipé sa console d'un port Ethernet, situé à l'arrière de la machine. Que vous posséd ex une connexion câble ou ADSL, c'est par là que transitent toutes les données. Pour relier votre Xbox au Xbox Live, il existe plusieurs solutions.

Si vous avez un modem ADSL Ethernet ou le câble brancher simplement votre Xbox dessus l' Si vous n'avez pas d'ordinateur, aucun problème. Si vous en avez un, il faudra débrancher votre modem et le brancher sur la Xbox. Dans certains cas, il faudra redémarrer le modem, c'est le cas avec le modèle Motorola généralement fourni avec les connexions ; câble. Cette solution est donc la plus simple mais elle montre vite ses limites lorsque vous brancherez et débrancherez votre matériel, surtout si votre PC et votre télévision ne sont pas dans la même pièce.

Si vous avez un modem ADSL USB ou que vous souhaitez partager votre connexion Internet, il faut brancher la Xbox sur le PC. Vous devrez obligatoirement investir dans une carte réseau qui communiquera exclusivement avec la Xbox. Si vous avez un modem de type Ethernet, yous vous retrouvez donc avec deux cartes réseau dans votre ordinateur. La première communique avec le modem, la seconde avec la Xbox. Avec un modem USB, il faudra investir dans votre première carte réseau. Une fois installée, vous devez la relier à votre Xbox en utilisant un de ces fameux câbles croisés. Ensuite, il faudra configurer votre machine pour qu'elle puisse communiquer avec la Xbox (voir encadré). Cette solution, peu onéreuse, n'est malheureusement pas sans défauts. En effet, votre ordinateur doit impérativement être allumé pour que la Xbox puisse accèder au Live...

Si vous avez le haut débit, un ordinateur et que vous voulez accèder au Live indépendamment de voire PC sans avoir à débrancher en permanence des câbles. Bref, si vous avez envie de ne pas vous ennuyer : il vous faut un routeur. Ce petit appareil permet de parlager une connexion internet entre plusieurs machines. Le fameux routeur est connecté au Web. mais aussi au modem et à la console. Résultat, même si l'ordinateur est éteint, on peut accéder au Live sans problème et surtout, la configuration est simplissime Autre avantage, vous pouvez jouer sur le Live et accéder à Internet dépuis votre PC simultanément : c'est l'idéal. Notez cependant que si vous voulez conserver votre modem USB, cette solution ne fonctionnera qu'avec un routeur acceptant ce genire de modem. Sinon, il vous faudra en changer.

Avec un routeur, c'est déjà la fête. Mais maintenant, parte que l'on veut toujours le maxmum, même si ça peut lenir du rêve à cause du « y a mieux mais c'est plus cher », abordons le cas suivant : votre Xbox et votre PC ne se irouvent pas dans la même pièce (cas classique : l'un dans le salon, l'autre dans le bureau ou dans la chambre) on est donc ben pour tirer un câble d'une bonne dizaine de mètres et démonter les plinthes, bref, passer une après midi entière à bricoler (beaucoup plus si vous n'ètes pas doué pour ce genre de choses). De plus, dès que l'un des appareils déménage, il faut tout refaire.

XEOX LIVE SE CONNECTE

Se connecter au live en quelques clics sous Windows XP

histaliez la carte réseau dans voire ordinateur puis redémarrez. Reliez la Xbor à cette carte réseau en utilisant un câble croisé de type RJ45. Allumez la console

Cliquez sur Démarrez/Favoris réseaux. Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur AFFICHER LES CONNEXIONS RESEAUX.



Faites un clic droit sur l'icane qui correspond à votre provider et sélectionnez PROPRIETES dans la liste qui apparaît.



La fenêtre PROPRIETES DE CONNEXION AU RESEAU LOCAL s'ouvre, vous voyez les éléments installés pour celui-ci.



Dans PARAMETRES AVANCES validez les cases du PARTAGE DE CONNEXION INTERNET, cliquez sur OK et rebootez,



Pour le confort absolu

La seule idée d'avoir à allumer votre PC fait pousser le poil qui est dans votre main 7 Vous possèdez plusieurs machines (ce qui donne lieu à de fréquentes nuits blanches à jouer en LAN entre amis) et vous êtes lassé de ces fils qui traînent partout ? Voici donc une petite liste, non exhaustive, des différents routeurs et points d'accès, avec ou sans fil, disponibles sur le marché que nous vous conseillons.

ROUTEURS FILMRES La différence de prix des routeurs s'expliquent souvent par les différentes fonctions qu'ils vous proposent.
> D-Link DI-604, Cable/DSL 4 ports, env. 70 €
> Belkin F5D5230-4, Cable/DSL 4 ports, env. 100 €
> Linksys BEFSR41, Cable/DSL 4 ports, env. 190 €

- > Netgear RP614, Cable/DSL 4 ports, env. 90 €

ROLITEURS SFINS FIL. Le principe du sans fil est simple : un point d'accès par machine. Au routeur, il faudra donc rajouter un point

- > Linkeys BEFW11S4, (11 Mbps) Cable/DSL 4 ports, env. 180 €
- > Sitecom Broadband Home Station, (11 Mbps) Cable/DSL 4 ports, env. 180 € > U.S. Robotics 22 Mbps Wireless Cable/DSL Routeur,
- (22 Mbps, doublement de la vitesse par mise à jour des drivers), env. 235 €

Point d'accès SRNS FIL. Complément du routeur, on peut aussi en prendre un pour la Xbox et un pour le PC. Ce dernier devra rester allumé, mais on sera quand même en sans fil. Linksys Wireless Ethernet Bridge, (11Mbps), env. 170 € U.S. Robotics 22 Mbps Wireless Access Point, env. 215 €



Le routeur sens III, le Rolle des différents mayers de se connecter au Live I



↑ Première solution : brancher la console directement au PC, lui-même connecté au Web

La salution existe investir dans le sans fil. La technologie aujourd'hui est parfaitement au point, et lacile à configurer. Ils utilisent la technologie radio, qui, à l'inverse de l'infrarouge, n'a que faire des murs, portes et autres obstacles qui peuvent s'interposer entre les deux machines. Il en existe de plusieurs types, mais l'idéal pour jouer au Live est de prendre un routeur et un point d'accès offrant une bande passante de 22 Mb/s. Vous pouvez rester en 11 si vous n'avez pas trop d'obstacles, mais quitte à investir, autant être prévoyant. D'autant que certains modèles proposent déjà le double de cette vitesse par simple changement de drivers.



↑ Si vous n'avez pas d'ordinateur, vous pouvez brancher directement le console sur votre moden

PREMIERE CONNEXION

Maintenant que vous êles connecté et que votre console est reliée à Internet, il reste juste à passer deux minutes à créer un compte et configurer votre console avant de succomber au joie du Live. Rassurez-vous, rien de bien compliqué. Pour créer un compte, il faut possèder un jeu Xbox Live, n'importe lequel fera l'affaire. En rentrant dans le menu de jeu en ligne, vous serez renvoyé vers le menu de la console. La console installe une nouvelle option : Xbox Live ! Il faut maintenant rentrer toutes vos informations personnelles, ainsi que votre numéro de carte bancaire Ensuite, la Xbox vérifiera la configuration du réseau.



Avec un PC et un modem non USB, le plus protique est encore d'Immetir dans un routeur

En quatre étapes, elle s'assure que les câbles sont bien connectés et que la connexion Internet est bien établie. Dès lors, toutes les informations sont enregistrées et vous n'aurez, théoriquement, plus jamais à retourner dans ces menus. Votre console se connectera automatiquement sur le Net dés que l'envie de jouer en ligne vous prendra. Le plus dur reste maintenant d'attendre le 14 mars pour la France et la Belgique, un peu plus tard pour la Suisse, pour d'interminables parties et des affrontements amicaux. En attendant. préparez-vous, nous vous proposerons un grand pas à pas le mois prochain. L'histoire du Live ne fait que commencer et elle s'écrira avec yous!



Le Magazine Officiel Xbox



Cyril Berrebi Fonction : RCA Sur le Live Mon souci, c'est les gamertags. J'ai pas osé prendre « Buffy » car Fred m'aurait harcelé!



Cyrille Tessier Fonction: RC Sur le Live le Live, c'est un bon réseau, mais je préfère le Love. Y'a pas assez de nanas qui jouent!



Frédéric Brunet Fonction : chef de rub Sur le Live je boycotte temporairement car l'accent toulousain nasse mai sur le Net.



Ghislain Masson Fonction: pigiste Sur le Live Quel bonheur de jouer avec des Ouébécois et leur délicieux accent... Je les fragge sans pitié!



Jean-François Mariotti Fonction: pigiste Sur le Live Quand j'entends une voix féminine, je perds mes movens... le me méfie des filtres vocaux!



Lâm Hua Fonction: pigiste Sur le Live Grâce aux filtres vocaux. j'ai enfin une voix virile... Je vais me faire greffer un Communicateur.



Dominique Molinaro Fonction: pigiste Sur le Live Ma première expérience du Live a été rude, vu que j'aj joué à Whocked! l'attends les RPG.



Keem Tran Fonction: pigiste Sur le Live Avec mes horaires. j'ai du mal à rejoindre les autres membres de la rédac... Un réveil, please!

PERTISE

SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI

IVE DU LAISSER

« Les jeux 100% solo ne sont pas en voie de disparition et seront toujours majoritaires dans la ludothèque de n'importe quelle console. »

n an après son lancement, la Xbox passe la vitesse supérieure : le Xbox Live est en vue ! Microsoft n'est pas le seul à avoir essayé de coloniser Internet, Sega avait déjà tenté l'expérience. Un peu trop tôt, semble-t-il... Microsoft semble cependant mieux armé et surtout beaucoup plus expérimenté. La phase de bêta-test a permis de déminer le terrain et de corriger les plus gros soucis techniques. En tout cas, pour peu que vous disposiez d'un accès Internet à haut débit, vos premiers pas sur le Live se feront en douceur : on branche et ça marche ! Ensuite, tout est question de goût. FPS, action, sport ou course. les catégories de jeux les plus prisées sur le Net sont d'ores et déjà représentées. Il est également très facile de rejoindre une partie et de parler à ses amis avec le Communicateur Xbox (micro casque) mais... vous avez le droit de ne pas aimer ça ! Le Live n'est pas une obligation et les individualistes peuvent voir d'un mauvais œil ce soudain débordement de convivialité. Qu'ils se rassurent : les jeux 100% solo ne sont pas en voie de disparition et seront toujours majoritaires dans la ludothèque de n'importe quelle console. Les expériences vécues avec des titres comme Panzer Dragoon Orta ou Indiana Jones ne se partagent pas en groupe... En ce qui concerne les tests, que les choses soient claires : un bon jeu solo ne sera pas pénalisé au profit d'un titre Live médiocre. Vous achetez un jeu pour vous, et non pas pour les autres : c'est avant tout le plaisir immédiat que vous seul allez retirer qui prévaut. Cependant, essayez de ne pas passer à côté du Live : ça serait dommage que le monde entier ne profite pas de vos talents de gamer. Champion de la salle réseau de votre quartier à Unreal, c'est bien, champion du monde, ca le fait plus, non ?

FREDERIC BRUNET Chef de rubrique Xpertise

Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication: selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) on un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout!

LE SYSTEME DE NOTATION

De 0 à 5

De 6 à 9

De 10 à 13

De 14 à 17

18 et plus

Scandaleux L Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que l'oubli.

Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. A acheter en soldes...

C'est pas mal, mais. C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note, letez un ceil dessus si le thème vous intéresse.

Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.

Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI *** PERTISE

LETEXTE -

Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

OFFICE M VS SNK 2 ED

MAGE

Faites-vous une idée des graphismes.

ENCHURE

L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !

PLOT IS SNK 2 EO MESNICE

SOMMAIRE

◎ ATV 2	68
Som Vs SNK2 EO	82
Dr. Muto	78
	92
1 Indiana Jones	88
2 Legends of Wrestling 2	84
1 Les Deux Tours	70
Mortal Kombat	66
NBA 2K3	80
NFL 2K3	86
NHL 2K3	74
Panzer Dragoon Orta	58
Toejam & Earl III	64
◎ World Racing	76





LES ICONES

Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le demier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

LE PRIVE MERDICT

La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

INFOS PRATIQUE

Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

VERDICT

GRAPHISME

La Xbox est un monstre de puissance: les jeux dorvent donc nous en mettre plein les yeux !

COLIERI ITE

Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay Un facteur très important, vu la relative complexité de la manetie

SON

Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

DUREEDEVIE

De cinq minutes à plusieurs mois, l'esperance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multimueur

Xbox Live



Les jeux Elite

Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.



Le jeu du mois

LES STARS OU X

C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance!



La sélection

Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mai à en décrocher!



On peut y jouer en ligne ou télécharger des suppléments grâce à une connection haut débit. Idéal en multijoueur.







And Normal contents cancers at amount on ourse, proper up asset difficience obtains at least terment. Votre batte d'énergie us se régénées pas en cas d'éclas.

NUMERO TREIZE 55



♠ Un combat de boss... Vous n'avez pas fini de vous en cogner!



La taille des créatures est incroyable, c'est du jamais vu!



↑ Les cinématiques sont aussi bien réalisées que le reste du jeu.



♦ Vous pouvez détruire les missiles qui se dirigent vers vous...



« Survivre est avant tout une histoire de réflexes, de vivacité et de résistance à la pression. »

Clarifions les faits d'entrée : les shoot'em up Panzer Dragoon n'ont jamais été des jeux qui ont donné dans la finesse et Orta ne déroge pas à la règle! Il s'agit toujours de tirer le plus vite possible sur des dizaines de c bles en mouvement, d'esquiver les rafales adverses et, globalement, d'exterminer tout ce qui respire dans un périmètre donné. Oui, on joue toujours dans un couloir 3D invisible... Mais cette fois-ci, les parois sont beaucoup plus éloignées! Survivre est avant tout une histoire de réflexes, de vivacité et de rés stance à la pression. Laissez votre cerveau reptilien prendre les commandes de votre cortex : la moindre hésitation se traduira toujours par une sanction. Orta incame parfaitement la quintessence du gameplay old school, mélangeant précision, finesse et frénésie On frise les limites de l'anachronisme, à une époque où l'ergonomie des titres devient de plus en plus complexe (Splinter Cell...) et où offrir au joueur une sensation de liberté s'avère crucial (Holo...). Il n'empêche... Berreb et moi, en tant que vieux joueurs, avouons porter un amour sans borne pour ce genre

de diverlissement, à la fois simple mais délicieux. Et de nos jours, les shoot'em up sont devenus si rares qu'il serait malséant de faire la fine bouche lorsqu'un vestige légendaire reprend vie!

Panzer Dragoon Orta, quatrième volume de la saga, reprend les choses là où Panzer Dragoon Zwei les avait laissées. On oublie la parenthèse RPG de Panzer Dragoon Saga pour revenir à de l'action pure et dure. Le scénario vous propose de prendre en main la destinée de Orta, une jeune fille qui a passé toute sa vie en prison. Enfermée dans les geôles de l'Empire, elle se résigne à son sort... jusqu'à ce qu'un dragon la délivre! Malgré ses ailes écailleuses, son look méchant et sa mauvaise haleine, le reptile l'emmène à tire-d'aile vers la liberté et son avenir... Une fois de plus, vous devrez sauver le monde, une constante dans le genre. L'histoire possède tout de même une assez bonne densité, avec son lot de retournements de situation, de drames, de larmes et de colère. Les très nombreuses cinématiques, sublimes, méritent largement que l'on s'y attarde alors évitez de marteler le bouton Start entre deux épisodes...

PANZER DRAGOON ORTA MERTISE





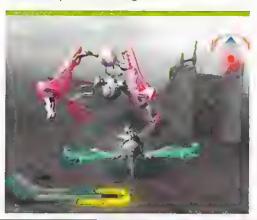




En configuration Ailes lourdes, vous risquez d'avoir des soucis de lisibilité.

GARE AUX GROSSES

Dans leur grande majorité, les dix épisodes du jeu contiennent au moins un affrontement contre un boss. Chacun se caractérise par une apparence physique unique, la plupart du temps en harmonie avec son environnement. Mention spéciale aux créatures organiques et à leurs attaques surprenantes! Trouver leur point sensible n'est pas très compliqué... Mais le cadrer dans son viseur suffisamment longtemps est une autre histoire. Bon courage et n'oubliez pas que le tir spécial du mode Ailes courtes permet de vous régénérer !







LES NIVERUX BONUS

Testez votre habileté

Là aussi, il faudra avoir terminé le jeu pour avoir accès à cette section de la boîte de Pandore. Elle contient de nombreuses petites missions de tir ou d'habileté et vous permettront surtout de piloter une grande variété de véhicules ! Vous conduirez un char de l'Empire lors d'une mission d'attaque, vous prendrez les commandes du ver géant de Mobo et retrouverez même Orta, juchée sur un invité surprise...



↑ Dans ces gorges, la maniabilité est primordiale.



♠ Que peut-on reprocher graphiquement à ce jeu ?

« Avant de vous élancer dans les cieux. nous vous conseillons vivement de prendre quelques leçons de vol avec le didacticiel. »

Avant de vous élancer dans les cieux, nous vous conseillons vivement de prendre quelques leçons de vol à travers le didacticiel. Très complet, il vous permettra de vous familiariser avec les commandes. Elles sont certes simples, mais demandent un tout petit peu d'attention, la moindre erreur pouvant être fatale! Pour une fois, Smileb t n'a pas oublié d'inclure la possibilité de reconfigurer les boutons de la manette, cependant nous vous conseillons d'utiliser les réglages par défaut qui sont plutôt intuitifs. Sept touches sont sollicitées pour contrôler votre trajectoire et vos tirs : cela peut faire peur pour un shoot'em up... Mais après une dizaine de minutes et un ou deux crashs, on s'y habitue sans mal. Le gameplay a été fortement remanié par rapport aux précédents épisodes : la principale innovation réside dans le système de métamorphoses de votre dragon. Vous pouvez choisir entre trois formes à tout moment et, très vite, vous constaterez que se transformer au moment opportun est l'un des secrets de la réussite. La forme

Standard possède un bon angle de braquage, un tir assez puissant et peut verrouiller (lock) plusieurs cibles à la fois. En mode Ailes lourdes, vos déplacements deviennent beaucoup plus lents et vous ne pouvez pas vous faufiler à travers des espaces étroits. Par contre, vous devenez une véritable machine de guerre, à la capacité de destruction décuplée malgré un nombre de verrouillages plus restreint : c'est une excellente combinaison pour les combats contre les boss. Les Ailes légères sont idéales lors des passages délicats, comme la traversée de grottes, cañons ou forêts, mais la puissance de vos armes diminue fortement, en dépit d'une cadence de tir croissante. Pendant le jeu, vous devrez essayer de ramasser le plus de bonus d'amélioration possible : ces petits objets rares sont assez délicats à obtenir. En règle générale, il vous faudra éliminer l'intégralité d'une bonne escouade ennemie pour y avoir droit. Lorsque le précieux power up apparaît à l'écran, dépêchez-vous de choisir la capacité que vous désirez améliorer et attrapez-le!



PANZER DRAGOON ORTA PERTI

E SCENARIO BONUS

Smilebit vous proposera également de jouer à Panzer Dragoon, mais cette fois-ci du côté des forces de l'Empereur. Vous incamez Iva, un jeune orphelin prêt à s'enrôler dans l'armée impériale. Il vous faudra tout d'abord prouver sa valeur à travers des tests d'aptitude au pilotage vraiment (trop ?) corsés... Le gameplay est ici radicalement différent, beaucoup plus crispant, mais cela vaut la peine de s'y attarder!









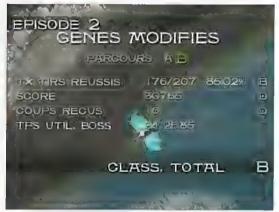


♠ Les ennemis arrivent de tous les côtés. Pensez aux gâchettes!

Techniquement parlant, le soft est un véritable émerveillement : il s'agit de l'un des plus beaux jeux vidéo jamais sortis de ce côté-ci de la galaxie, point barre. Le moteur 3D jongle sans relâche avec des milliers de polygones. Le travail de plaquage de textures épate par sa variété et sa qualité. Les effets spéciaux les plus raffinés sont employés sans demi-mesure.... C'est de la débauche, Smilebit nous donne une véritable leçon de savoir-faire technique. On reste sans voix devant les mouvements de tanks ou soldats, vaisseaux de combats ou bases aéroportées, le tout généreusement arrosé de bump mapping, motion blur, lens flare, éclairages dynamiques, effets de particules et on en passe... Pour la forme, on râlera sur l'absence d'environment mapping mais ce n'est vraiment qu'un détail. Les principaux reproches de PDO ne sont certainement pas techniques, mais concernent plutôt son essence

même et le level design des derniers niveaux. Après un septième épisode renversant de beauté et de créativité, on est en droit de s'imaginer que la suite restera de ce calibre... Hélas, la réponse est négative : les épisodes 8, 9 et 10 ne sont que des enchaînements de longs combats de boss, ce qui d'une part fait mal au pouce et qui, d'autre part, devient vite lassant. Un peu facile, de même que le final du jeu, qui en désorientera plus d'un par son côté abrupt. Quant à la légitimité d'un tel gameplay en l'an de grâce 2003, je vous en laisse seuls juges... Les plus jeunes joueurs, bercés aux jeux de baston 3D, aux MGS, aux FPS et aux RTS, risquent de trouver Orta un peu simplet, ce qui est une opinion tout à fait défendable. En tout cas, ce n'est pas la nôtre... PDO apporte un plaisir simple et immédiat. Deux vertus qui tendent à disparaître aujourd'hui : pourquoi le snober et s'en passer ?





◆ Vous recevrez vos statistiques une fois un niveau complété.



GRAPHISME

Il n'y a rien à dire, la perfection existe! Aucun défaut à déplorer. c'est de la folie à l'état pur : un véritable mètre étalon.

JOURBILITE

C'est un shoot'em up ultra maniable et très précis. Quelques minutes suffisent pour tout assimi er.

SON

Les musiques, très poétiques, collent parfaitement à l'action. Bru tages immersifs et variés. Gère le 5.1.

DUREEDENIE

Un neu court en mode Solo et vite lassant pour les joueurs ordinaires. Les fans de shoot y reviendront plus d'une fois..





↑ Les voies du Seigneur Funk sont impénétrables...



Aliens trépanés et terriens déjantés rejouent la partition d'un vieux titre Funkissime.

TOEJAM & EARL III : MISSION TO EARTH

DOMINIQUE MOLINARO



↑ Le sage en costume de carotte aide à améliorer votre Funk Fu.



GENRE : PLATES-FORMES

DEVELOPPEUR : TOEIAM & EARL PRODUCTIONS

EDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 2

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE: FIN MARS 2003



és en 1991 sur Megadrive, Toejam et Earl sont deux extraterrestres caoutchouteux adeptes d'un funk cheap et sans saveur rythmé par des beats dignes des années 80. Guidés sur la voie du divin Funk par Funkopotamous, une sorte de mystérieux alien nain boursouflé, nos deux héros

débonnaires vont tenter d'aider leur mentor à retrouver les 12 vinyles qui lui ont étés dérobés, tout en convertissant un maximum de terriens à la Funk attitude. Pour ce troisième opus, un nouveau personnage fait son entrée, Latisha, une séduisante extraterrestre au résidu de génome de fourmis. Chacun des trois personnages se démarque par ses spécificités : plus rapide, meilleur sauteur, dommages accrus en Funk Fu, résistance à de la nourriture avariée... en sont quelques exemples. Sachant que de nouveaux personnages seront téléchargeables sur le Xbox Live (trois sont déjà annoncés par Sega), nous ne nous risquerons pas à un inventaire à la Prévert. Capables d'actions aussi simples que sauter, parler. Funker les terriens au corps à corps ou à distance, les trois comparses devront compter sur plus de 50 bonus pour améliorer leurs capacités. Ces cadeaux, répartis au hasard, s'activent par un sous-menu accessible via le bouton B. Permettant de voler, faire de grands bonds, d'immobiliser les adversaires ou de se téléporter, ils apportent un plaisir de jeu qui, sans leur concours, serait discutable. De plus, certains devant être identifiés, d'autres disparaissant ou se mélangeant suite à de

TOEJAM& EARLII 🚧 PERTIS





↑ Sushi : c'est bon et ça fait vivre plus vieux.



↑ Des ailes pour glaner les cadeaux volants.



↑ Changez ici de perso en cours de partie.





↑ Le BTP c'est gai, on s'y fait plein de copains costauds.



↑ L'ascenseur est l'ultime objectif des îlots.

FUNK FU DANS TA FACE

Pour convertir les terriens à la musique Funk, il suffit de les taper à coup de Funk Fu. Les humains ont une jauge d'hostilité que vous tempérez en les frappant ou en les jetant dans le vide. Certains adversaires sachant mieux se battre sont protégés d'un bouclier énergétique. Pour le contourner, il faut leur tirer dessus (une vue subjective est alors disponible) avec de petites notes de musiques qu'il faut d'abord collecter.



>> Tir en vue subjective pour Funker les plus acariâtres.



>> Ce léger halo mauve représente un bouclier anti-Funk Fu.



>> Le Funk Fu d'Earl est plus puissant que celui de ses amis.

mauvaises rencontres, leur gestion constitue une partie importante du gameplay. A l'instar du prem er épisode, la forme des niveaux est tirée aléatoirement pour chaque nouvelle campagne, la répartition des cadeaux aussi. Cette idée a le mérite de renouveler l'intérêt du jeu à l'infini. Malheureusement, le disque est rayé... Les niveaux sont constitués de petits îlots flottants au milieu du vide et les missions consistent à trouver certains cadeaux, convertir les terriens rencontrés et finir par trouver l'ascenseur de retour. L'intérêt propre des objectifs se révèle tellement simpliste qu'on en oublie presque le changement de décor. A noter que les développeurs se sont vraiment démenés pour nous offrir des textures magnifiques soutenues par une gestion souple et exemplaire de la caméra. Reliés les uns aux autres par des portes, dont l'accès est limité par des clefs qu'il faudra collecter au fil de la promenade, les ilots se visitent ausa à deux joueurs. Vous pourrez danc rejouer la campagne ou arpenter un monde tiré au hasard (à condition de l'avoir débloqué en solo), avec deux rappeurs coopérant sur la même île. Les parties gagnent en rapidité et en intensité, même si l'interaction entre les deux persos peche par son absence : ils ne peuvent que s'échanger des points de vie. Là encore, les caméras sont parfaitement réglées, passant d'un affichage en écran partagé au plein écran, selon la proximité des personnages. Toejam & Earl laisse dubitatif. D'un côté, il bénéficie d'un traitement technique de grande qualité. De l'autre, il manque séverement de fun. De ponctuels mini-jeux apportent une variété encore insuffisante pour jouer et rejouer encore. Une mélodie bien monotone rythme ce jeu...

GRAPHISME

Les textures détaillées et variées compensent une distance d'affichage un peu trop courte à notre goût.

JOUABILITE

Bon contrôle des personnages et des caméras, mais les objectifs peu vanés limitent toute envolée brique.

SON

Plus personne n'écoute ce genre de musique sur la planète Terre. Il n'y a que des extraterrestres pour aimer ca.

DUREEDEVIE

Mode solo assez court, mais la gestion aléatoire des niveaux et le mode 2 joueurs offrent de vastes possibilités encore sous-emboitées.





★ Etes-vous prêt à défier l'Alliance Mortelle ?



Midway nous offrant le meilleur épisode de Mortal Kombat depuis 1993... Pourquoi pas ?

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

KEEM

♠ En laissant tourner la console, on peut voir quelques katas.

GENRE : BASTON
DEVELOPPEUR : MIDWAY
EDITEUR : MIDWAY
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI

oncurrent direct de *Street*Fighter 2 (Capcom) et de *Fatal*Fury (SNK) au début des années
90, *MK* n'a pas su se renouveler
depuis son deuxième épisode.

Cette fois, la donne est différente! A défaut d'être exceptionnels sur la Xbox, les graphismes ont le mérite de bien retranscrire l'univers MK. Mais plus que la forme, c'est le gameplay qui a bénéficié du renouveau de Midway. La mode est aux combattants possédant plusieurs styles d'attaque : c'est pourquoi chaque protagoniste de Deadly Alliance est doté de trois techniques parfaitement distinctes. Le manque de coups spéciaux, un défaut propre à la saga (deux ou trois attaques spéciales par perso), est par conséquent comblé grâce à cette nouvelle palette de mouvements, assez diversifiée. En plus de proposer deux styles de close combat et un maniement d'arme, MK: DA offre la possibilité de connecter chacun de ces styles de manière ordonnée. En les combinant, on obtient des résultats surprenants. Changer de position au beau milieu d'un enchaînement pour finir avec des coups dévastateurs à l'arme blanche devient monnaie courante. Penser à switcher en appuyant sur la gâchette gauche deviendra alors une habitude, pas si évidente à prendre. Autre satisfaction, le jeu en solo est considérablement enrichi. Ainsi, le Konquest, très bon mode Practice sous forme de Story, est l'une des plus belles trouvailles de Midway et permet de nous familiariser avec les très longs enchaînements de ce volet. Ce mode permet aussi de mettre la main sur des gemmes qui serviront à débloquer une montagne de bonus. A l'issue des épreuves réussies (mais également via les matchs



OUTSTANDING >>>

L'investissement de Mortal Kombat : Deadly Alliance sera vite rentabilisé pour ceux qui apprécieront le soft. Entre le très long mode Konquest, les paris en Versus et les centaines de secrets à débloquer dans la Krypt, les fans en auront pour leur argent. La durée de vie est d'autant plus longue que l'obtention des gemmes est très ardue. De 6 types différents, il faudra gagner des milliers de pierres précieuses dans toutes les catégories avant de pouvoir mettre la main sur les bonus escomptés.



>> Dépensez vos gemmes comme vous le sentez dans cet endroit morbide.



>> Vous n'êtes pas près de voir tous les trésors que renferme la Krypt.



♠ Dommage qu'il n'y ait plus qu'une seule Fatality par perso.



♠ Scorpion et son inoubliable coup du « Get over here ! ».



le déblocage de bonus ou le pari contre un ami. Dans le premier cas, on vous dirige vers la Krypt, l'antre des secrets, où vous attendent de nombreux combattants, costumes, arènes et autres goodies à collectionner. La deuxième option vous donne droit de mettre en jeu vos gemmes contre celles d'autres joueurs avant chaque duel. A la fin de la rencontre, le gagnant empoche la mise. Non seulement cela ajoute du piment au mode Versus, mais cela permet d'accroître rapidement son capital. Le côté gore indissociable de la série est là, avec des coups toujours plus violents. Même les décors s'y mettent, avec de vastes arènes dissimulant souvent des pièges. Hélas, ce MK ne comporte pas que des améliorations... Tout d'abord, il est impossible de modifier les enchaînements. Cela implique un apprentissage rigoureux de toutes

les combinaisons de touches, nuisant à l'intérêt du jeu. Les Fatalities, attrait principal de Mortal Kombat, sont beaucoup moins nombreuses: une seule par combattant. C'est regrettable Néanmoins, malgré ces erreurs et une réal sation n'exploitant pas vraiment les capacités de la Xbox (multi plates-

formes oblige), MK: DA saura convaincre

les fans de la série.

JERDICT

Le potentiel de la Xbox est foin d'être exploité, mais le style très particulier de la série est bien retranscrit dans cet épisode.

JOURBILITE

GRAPHISME

La configuration en 7 boutons est très spéciale, mais avec du temps, Fatalities et combos ne devraient plus poser de problèmes.

SON

Les voix digitalisées qui ont fait la renommée de la saga, ainsi que la hande-son tendance trash. sont toujours de la partie.

DUREE DE VIE

Enorme ! Si vous appréciez le jeu, vous serez aux anges. Il faut passer considérablement de temps dessus pour tout débloquer.





POSITION 7TH

♦ Vous êtes en retard, il va falloir speeder pour remonter le peloton.



★ Hélas, vous n'êtes pas là pour profiter de la plage.

↑ Dégage, c'est MA trajectoire! Un coup de roue et la voie est libre...



Des bosses et des plaies : voici ce qui vous attend dans une course de quad !

ALA 5 days bomes sucing

GENRE: COURSE DEVELOPPEUR : CLIMAX EDITEUR : ACCLAIM NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 4 PRIX : ENVIRON 60 € DISPONIBLE : OUI



↑ Timing indispensable pour réaliser ce genre de figure.



♠ A droite, la jauge de saut à relâcher avant un saut.



FRED

vec ses airs de gentil petit jeu de course comme il en existe des dizames, ATV2 ne paye pas de mine. Au premier coup d'œil, rien d'épatant : les graphismes sont propres et nets, mais manquent totalement de fantaisie. Quads et décors sont modélisés sans fioritures, avec un réalisme

peu excitant. Côté finition, on remarquera des effets de lensflare, de bump mapping et de particules communs, voire insipides : bref, que du déjà-vu. Difficile néanmoins de réprimander le soft sur le plan technique. Tout est calibré de manière à ne pas surcharger inutilement les processeurs, le jeu sortant également sur GameCube et PS2. Heureusement, ATV2 tire son épingle du jeu grâce à un gameplay redoutablement efficace.

Les courses de quads ne sont pas vraiment médiatisées de ce côté de l'Atlantique : il s'agit plutôt d'un loisir estival onéreux pour vedettes de télé en villégiature. Ces gros engins d'apparence pataude sont aussi à l'aise sur sable que dans la boue et, surtout, possèdent une pêche d'enfer! Le didacticiel, un peu long mais très pédagogique, permet d'appréhender les bases du pilotage. Vu que le pilote est dissocié de l'engin, garder son équilibre et déplacer le centre de gravité sont les clefs de la réussite pour exploser les chronos. Le tracé des circuits s'avère très bien conçu, mêlant sournoisement sections techniques, tremplins à tricks et longs dénivelés. Au départ, vous suerez sang et eau pour conserver le rythme d'enfer soutenu par les 7 autres pilotes... Les 15 circuits vous feront traverser de sauvages contrées marécageuses, d'immenses étendues sablonneuses parsemées de dunes, des chantiers industriels piégeurs et des versants

ATV 2 QUAD POWER RACING PERTISE





↑ Les parcours sableux sont idéaux pour s'entraîner aux tricks.



♠ Poussez les autres pilotes sur le bas-côté pour vous en débarrasser.



♠ Le lensflare pose parfois des problèmes.



↑ Les riders et les quads ont chacun leurs caractéristiques.



LA TOUR INFERNALE

Les épreuves d'adresse

Vous vous prenez pour un caïd parce que vous arrivez à sortir un trick à 10 000 points en course ? Le mode Défi vous apprendra l'humilité ! Les épreuves au sol proposent 8 épreuves d'adresse et de vitesse : esquiver des plots, passer sur d'étroites passerelles... C'est déjà balaise, mais ce n'est rien comparé aux défis de la tour ! Ici, vous devrez traverser le plus rapidement possible des circuits sinueux parsemés de nombreux pièges! Les meilleurs gagneront des pro riders... Bon courage!

de montagnes enneigés : on en a pour son argent! Il faudra ouvrir l'œil en permanence afin de dénicher le raccourci ou le tremplin vicieusement dissimulé qui vous fera gagner quelques secondes. Paradoxalement, terminer en tête d'une course ne signifie pas pour autant une première place au classement général. Des points supplémentaires sont attribués selon le nombre de tricks réalisés : au bout d'un moment, vos compétences de pilote ne suffisent plus. Il faut se plonger dans le trick book et apprendre à réaliser les acrobaties les plus rentables, vu que la vitesse de pointe et la jauge de turbo augmentent en fonction du score. Les bourrins malhabiles utiliseront sans vergogne la touche d'attaque : votre rider balance un grand coup de botte dans la direction de son plus proche adversaire. En cas de réussite, il récupère tout le turbo engrangé par ce dernier, en plus de l'immense satisfaction de le voir se croûter lamentablement. Pratique et, avouons-le, jouissif, sauf quand cela vous arrive... Et vu l'agressivité des autres excités, vous n'avez pas fini de sucer du gravier. La durée de vie s'avère donc conséquente grâce à la profondeur imprévue du gameplay, vous obligeant à maîtriser parfaitement tricks et pilotage. Outre le très classique mode Carrière, on retrouve également une partie arcade assez corsée et, surtout, des épreuves d'adresse vous permettant de débloquer de vrais pilotes professionnels (voir encadré). Le Multijoueur, pour une fois, n'a pas été bâclé avec ses nombreux modes dont des Championnats customs. Dur mais accrocheur, ATV 2 propose un challenge de taille aux fondus de vitesse et mérite amplement que l'on s'y intéresse. A découvrir !



GRAPHISME

Propre et net, il n'y a aucune fionture. Assez passe-partout dans l'ensemble, mais rien de préjudiciable.

JOURBILITE

Plus complexe qu'à l'accoutumée Violance et concentration sont nécessaires pour progresser sans se frustrer!

SON

ATV SELECT SKYAIDER

> Effets sonores corrects et une bonne bande-son punk rock même si on peut regretter un lèger manque de pêche.

DUREE DE VIE

Une demi-doutaine de modes de ieu, une longue courbe de progression : de quoi s'occuper de longues heures.







Qui a jamais prétendu que les Hobbits étaient les vrais héros du *Seigneur des Anneaux* ?

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX :



pas forcément de bons jeux. En marge de cette lapalissade trop souvent vérifiée, se cache parfois une autre vérité, plus rare : les jeux les plus efficaces ne composent pas toujours des licences très fidèles. Prenez Les Deux Tours, un produit qui ne réussit son pari de jeu musclé qu'en mutilant copieusement l'esprit des films et des romans. En premier lieu, le titre Les Deux Tours s'avère d'emblée totalement usurpée. Dès le début, l'action nous renvoie au prologue de la Communauté de l'Anneau, lors de la bataille entre la Dernière Alliance des hommes et des Elfes et les forces de Sauron. Le temps d'une petite intro, on y incarne Isildur lui-même, fils du roi de Gondor et ancêtre d'Aragorn. Plutôt efficace, tant pour mesurer le gameplay que l'ambiance du jeu, cette séquence offre un instant mémorable, dès lors qu'on a laminé son énième Troll et que les pas de Sauron commencent à résonner sur la plaine. L'espace d'une scène d'action et d'une cinématique, on entre de plain-pied dans la plus grande saga de fantasy jamais écrite. Et puis, hop | Enorme saut dans le temps, le jeu nous catapultant sur les Monts Venteux, alors qu'Aragom doit défendre Frodon contre l'attaque des Nazguls. Et ainsi de suite, jusqu'au Gouffre de Helm. Voilà toute l'essence des Deux Tours - le jeu : une compilation des séquences d'action des deux premiers films, au détriment de tous les passages narratifs. D'un point de vue ludique, ça donne un beat'em all des familles, finalement plus proche d'un Hunter que d'un Buffy bien plus complexe et mieux scénarisé. C'est tout de même







♠ Les Uruk-Hai comptent parmi les ennemis les plus coriaces.



↑ Au Gouffre de Helm, vous serez aidé par des Elfes.



↑ Cet Uruk-Hai transporte des explosifs. Gare au contact!

« On retrouve avec une fascination renouvelée les profondeurs de la Moria ou les ruines ancestrales d'Amon Hen. >>

EN BONNE

Le jeu vous colle un allié mais le mago joue perso.

COMPRENIE

S'il est possible à chaque début de niveau de choisir un des trois personnages disponibles, le jeu se charge souvent de vous octroyer un compagnon pour vous seconder. Souvent, il s'agira d'un personnage destiné à compléter votre choix, même si son IA ne fera pas pour autant des étincelles. Vous aurez même la possibilité de combattre aux côtés de Gandalf! Mais n'espérez pas pouvoir le jouer en personne pour autant... Dans ces conditions, on regrette d'autant plus qu'aucun mode Deux joueurs n'aient été implémenté. Le jeu s'y prêtait

paradoxal, vu le matériau de départ ! Au cours de ses 12 niveaux, les *Deux Tours* invite à revivre 12 conflits de la quête de l'anneau, dont certains sont des extrapolations des films. Preuve que l'œuvre de Tolkien n'est pas vraiment axée sur les scènes de combat, puisque les développeurs ont eu besoin d'en inventer... Et pourtant, Les Deux Tours s'avère bien plus intéressant que son homologue sorti il y a quelques mois : La Communauté de l'Anneau. Contre toute attente, ce demier, pourtant bien plus fidèle à son sujet, n'évitait pas un certain ennui. En délayant jusqu'à l'infini les tribulations quotidiennes des compagnons de l'Anneau, il finissait par noyer la dimension épique du récit. Licence fidèle, jeu moyen ? Les Deux Tours évite sans vergogne cet écueil. D'ailleurs, ici, hors de question d'incarner un de ces mignons petits Hobbits. Le jeu se concentre plutôt sur les gros cogneurs de la saga : Aragom, Legolas et Gimli. A l'exception des deux premiers niveaux, où l'on nous impose tour à tour Isildur et Aragom, on peut systématiquement choisir l'un de ces combattants ou en changer à loisir avant un nouveau challenge. A l'usage, on préférera Legolas pour sa précision à l'arc et sa rapidité, Gimli pour sa puissance physique et Aragom pour son équilibre entre les deux. Bref, c'est surtout une question de goût, les trois personnages offrant peu ou prou les mêmes prestations : des combos variés au contact et une arme de tir. Même Gimli peut lancer des petites hachettes! En guise de coups spéciaux, il est possible après chaque niveau d'acheter diverses techniques, à peu près

identiques pour chaque protagoniste. Alors certes, on pourra préférer la vitesse de déplacement de Legolas pour certains niveaux, et la capacité d'encaissement de Gimli pour d'autres, mais on peut tout aussi bien finir le jeu sans jamais alterner entre les trois héros. En fait, c'est même conseillé, puisqu'un seul protagoniste bénéficiera de plus de points d'expérience, et donc de plus de puissance lors des derniers affrontements. Dans le Gouffre de Helm, cet atout ne sera pas un luxe. Mais si les combats sont assez difficiles et intenses, particulièrement contre les boss, la prise en main demeure assez simple, et les combos plutôt faciles à réaliser. Dommage qu'il faille déplorer un certain manque de précision, quelques problèmes de caméra çà et là, ainsi qu'un certain fouillis visuel lors des scènes les plus spectaculaires. Avec son concept lilliputien et sa prise en main plutôt simple, Les Deux Tours revendique son orientation grand public sans trop de complexes. Ici, on ne doit pas se poser trop de questions, et impossible de se perdre : les niveaux sont désespérément linéaires. Et si le postulat martial du jeu a de quoi titiller Tolkien le poète jusque dans sa tombe, Il n'en pille pas moins allègrement l'imagerie des films, jusqu'à emprunter des pans vidéos entiers. Chaque niveau est ainsi assaisonné de diverses cinématiques mêlées adroitement à des séquences du film grâce à la technique du morphing. Certes, le résultat est un peu kitsch, mais la qualité de la 3D conjuguée à la définition de la vidéo n'est pas pour rien dans l'ambiance du jeu. Il faudra juste un peu-





↑ Sur la tombe de son cousin, Gimli se déchaîne!



↑ Le fameux Troll des Cavernes devient ici un boss de fin de niveau.



↑ Legolas ne fera qu'une bouchée de ces Orcs.



↑ Les meilleurs coups sont commentés.



♠ Les combats sont un peu brouillons.



↑ Dans ce niveau, Gandalf est là pour vous seconder. Mais impossible de le jouer...

d'indulgence pour accepter les saccades qui animent les images Live, ainsi que la modélisation 3D des visages de nos héros. Gimli, par exemple, est assez difficile à identifier! Pour le reste, qu'il s'agisse des cinématiques ou du jeu lui-même, 'esthétique demeure tout à fait fidèle au film. On retrouve avec une fascination renouvelée les mêmes décors éprouvés : les profondeurs numides de la Moria, les ruines ancestrales d'Amon Hen, la nature agitée de vie et d'histoire de Fangorn, et ceci jusqu'au siège du Gouffre de Helm. Alors, bien sür, on a vu mieux sur

Xbox : ce portage de la PS2 n'évite pas des scintillements désagréables, même si l'action ne ralentit jamais lorsque l'écran se charge de dizaines d'ennemis. Et puis après tout, qu'importe! Puisque la magie est là, relayée par la musique de Howard Shore. Les Deux Tours, un jeu parfait ? Sûrement pas, ni même un jeu très fidèle. Juste l'occasion de se plonger dans une pure compilation de bons moments, un peu comme un chapitrage de DVD. Et comme dans le cas d'un DVD, le plaisir ne dépassera pas une poignée d'heures...





LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO NEUF & OCCASION





24,99

DEAD OR ALIVE 3
ODDWORLD: MUNCH'S ODYSSEE
PROJECT GOTHAM RACING
RALLISPORT CHALLENGE
AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

Prix public maximum constaté - Dons la limite des stocks disponibles



PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Prince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil

KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau FONTENAY 5/8015 (94) C.Ccial Val de Fontenay ARGENTEUIL (95) C Ccial Câté Seine CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2 L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

LYON (69) 5, rue Victor Hugo

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial SI-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Correfour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C Ccial Eurobille
LOUVROIL (59) C Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer

ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccal Correbour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- dans votre Scare-Games
- par téléphone: 01 46 735 720
- sur nuire site: scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE



www.scoregames.com

1

01 46 735 720



♠ Bloquez votre adversaire sur les bords pour lui piquer le palet.



↑ Pour une fois, la vue latérale est relativement jouable.

LE JEU ONLINE 🔉

Avouons-le, les parties sur Xbox Live ressemblent à celles que vous pourriez mener avec un ami assis juste à côté de vous. Le seul avantage, c'est que votre adversaire ne profitera pas de cette « soirée hockey » pour dévaliser votre frigo! Dommage qu'il soit impossible de télécharger quoi que ce soit en plus.



>>> Encaisser un but n'est jamais agréable, online ou non !



↑ Arcade ou simulation, la différence est flagrante.



Sega signe une simu de hockey pointue et pourtant très accessible.

ARNAUD DE KEYSER

GENRE: SPORT DEVELOPPEUR: TREYARCH EDITEUR : SEGA NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 4 PRIX : ENVIRON 60 € DISPONIBLE: 7 MARS 2003

es jeux de hockey

sur glace se suivent et se ressemblent...C'est l'impression que donne de prime abord ce NHL 2K3, dont le menu d'options rappelle fortement tous ses prédécesseurs : saison complète, play off, franchise, tournoi, apparemment rien de nouveau sur la patinoire! Mais on aurait tort de s'arrêter aux apparences, car le titre de Sega Sports dévoile toute sa richesse dans les profondeurs des menus de paramètres Selon les réglages effectués, NHL 2K3 devient un jeu d'arcade ou au contraire une simulation diablement précise. Un exemple simple : en optant pour la configuration de

sorte de tir. En revanche, si vous optez pour un système de contrôle « professionnel », vous serez en mesure de frapper le palet de différentes manières. Et il en est ainsi pour tous les aspects d'une partie, si bien que tout le monde peut y trouver son compte, les néophytes comme les fans inconditionnels du hockey. Pour le reste, NHL 2K3 reproduit fidélement toutes les phases de jeu imaginables. I, est même possible de bloquer un joueur adverse contre la rambarde pour lui subtiliser le palet, chose trop rare dans les simulations concurrentes. Dommage que ce souci du réalisme ne se retrouve pas à tous les niveaux. Amsi la réalisation manque de finesse en général, avec notamment des graphismes plutôt ternes. Les commentaires audio collent assez bien à l'action, mais il faudra se contenter de la langue de Shakespeare... Au final, cette simulation de hockey s'impose tout de même comme la meilleure du genre, et la présence d'un mode de jeu online vient parachever le tout. Reste que pour faire une petite partie arcade sans prise de tête, il faut paradoxalement effectuer de nombreux réglages au préalable.



↑ Comme toujours, le jeu semble plus beau lors des Replays.



base, vous ne pourrez effectuer qu'une seule

-AWM-AWM bigben-AWM-AWM EVEILLEZ VOS SENS ...





♠ Revivez toute l'histoire d'une marque mythique.



Le savoir-faire allemand, légende ou réalité ? Quitte à faire le tour du monde, autant être sûr !

WORLD RACING

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI







'aucuns pourraient imaginer que Mercedes n'est pas la marque de voitures la plus sexy au monde. Ce serait oublier tous les prototypes, les décapotables fougueuses et les nombreux 4x4, en marge des berlines pépères. Une variété qui n'est pas la moindre des qualités de World Racing,

tout entier dédié aux célèbres bagnoles teutonnes. Plus d'une centaine de modèles, dans à peu près tous les genres possibles, c'est tout de même une jolie palette! Cette volonté exhaustive, on la retrouve également dans les nombreux modes de jeu, les circuits et le gameplay très paramétrable. Loin du Dream Mode de Racing Evo, une campagne passionnante mais linéaire, WR vise plutôt la liberté avant tout. Témoins, ces sept environnements incroyablement vastes qui servent de contextes à plus d'une centaine

de circuits différents. Imaginez des régions immenses, découpées en voies rapides, en petites routes, en chemin de terre et autres accès plus ou moins praticables. Au sein de ces décors, les développeurs n'ont eu qu'à poser une barrière par ci, une flèche par là pour délimiter les différents parcours. Mais la grande folie, la grande audace de WR c'est qu'à tout moment, le reste de la zone demeure accessible! Ici, les rambardes sont rares et jamais le jeu ne borne le joueur à un chemin trop coercitif. Vous avez envie de couper à travers champs pour éviter ce virage difficile ? Qu'à cela ne tienne ! L'occasion d'admirer quelques lieux étonnants, comme ce désert du Nevada mâtiné de X-Files, avec son célèbre Hangar 51, ses ovnis dans les airs et ses prototypes d'avions secrets. En règle générale, les maps de WR sont à la fois fun et très bien animées :

UNE QUESTION DE STYLE >>

Dans la lignée de PGR, WR encourage une conduite stylée en distribuant des points selon votre comportement.



>> Le fair-play est essentiel : gare à ne pas pousser les autres voitures dans le fossé!



>> Si les sorties de route sont possibles, elles ne sont pas le propre d'un grand pilote.



>> Gare aux erreurs de conduite graves. Mieux vaut prendre soin de sa voiture.



↑ Les sensations de conduite sont variées.



↑ La difficulté de l'IA est paramétrable.



↑ Les décors ont des proportions écrasantes.



↑ Sous la pluie, les effets de particules sont généreux !



↑ Le Mexique ressemble à un parc d'attractions.



LES MODES DE JEU

Un tour du monde très bigarré

Même si les menus de WR ne sont pas très intuitifs, le jeu offre tout un tas de modes, qu'il est possible de mêler à volonté. Outre des championnats et des courses uniques, il est possible d'entreprendre des missions, selon des objectifs à chaque fois différents et souvent étonnants. L'occasion de faire du 4x4 au Nevada ou de tester divers véhicules dans des conditions extrêmes. Enfin, un mode de conduite libre offre la possibilité de se balader un peu partout dans les 7 environnements du jeu : Japon, Australie, Alpes, Nevada, Mexique, un décor urbain et un centre d'essai.

hélicos, dirigeables, etc. Il n'est guère de moment où le ciel ne soit pas agité d'une vie véritable, quand ce n'est pas la tempête qui se déchaîne. La finesse des graphismes, la gestion des lumières et l'ambiance très colorée du jeu forcent très vite l'adhésion. Avec de tels atouts techniques, certaines options des développeurs laissent d'autant plus songeur. Ainsi, pour peu qu'on trace en pleine cambrousse, on n'aura jamais à s'inquiéter des arbres, ceux-ci ne possédant aucune consistance ! On passe ainsi à travers des tas d'obstacles sans soucis : avions sur les pistes de l'Arizona, panneaux indicateurs, mais aussi le public lui-même. A l'inverse, les autos à l'arrêt dans les villes ou certains lampadaires bloqueront systématiquement votre véhicule. Où est la logique ? De la même manière, pour peu qu'on fonce vers l'eau proche, on roulera alors dessus sans difficulté! Tout ça sent le jeu pas fini et sorti prématurément, ce que les modèles de conduite viennent confirmer. Il est ainsi possible de doser le pilotage entre arcade et simulation, selon ses préférences. Mais en guise de réalisme, le résultat est peu convaincant, avec des voitures qui dérapent bizarrement selon un axe central abracadabrant. Bref, le joueur frustré aura vite fait d'oublier la simulation pour tout axer sur l'arcade, loin du concept premier du titre. Idem pour la physique, inspirée des bonnes vieilles autos tamponneuses, ceci malgré une gestion des dégâts bienvenue. A l'heure où Racing Evo domine l'arcade et où Lamborghini arrive sur le Live, WR pourrait bien peiner à rencontrer un large public, à l'exception des fanatiques de la marque allemande et des inconditionnels de liberté.



GRAPHISME

Une profondeur de champ étonnante et des graphismes fins et colorés, dans un format compatible 16/9

JOUABILITE

Des menus pas du tout clairs, et un jeu surtout réussi en mode Arcade plutôt qu'en simulation.

50N

Une ambiance sonore réussie, avec un 5 1 bien géré, particulièrement dans les bruitages des divers environnements.

DUREE DE VIE

De nombreux championnats et modes de jeu, plus de cent pistes et véhicules différents, et du multi à quatre : un investissement certain !







Raël fait des clones, Dr. Muto fait le clown. Ses consultations sont sérieusement déjantées!

DR. MUTO

DOMINIQUE MOLINARO



↑ Les épreuves de tir sont fréquentes et fun.

GENRE: PLATES-FORMES

DEVELOPPEUR: MIDWAY

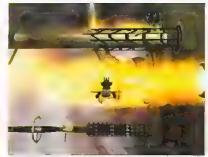
EDITEUR: MIDWAY

NOMBRE DE JOUEUR: 1

PRIX: ENVIRON 60 €

DISPONIBLE: MARS 2003

énie prolifique aux expérimentations douteuses, le Dr. Muto brille autant par son humanisme que par sa loufoquerie. Tentant de sauver sa planète natale d'une crise énergétique causée par la pollution de Burnitall Industries, Muto va malencontreusement l'éparpiller à travers la galaxie. Rescapé sur un îlot rocheux flottant à la dérive dans le vide sidéral, I lui faut retrouver les 17 composants du Genitor 9000 s'il veut réparer ce désordre. Explorant quatre mondes pollués à outrance, Muto devra parcourir d'innombrables plates formes pour réussir sa quête absurde. Suite à une longue cinématique du plus bel effet, une épreuve chronométrée vous impose immédiatement la recherche d'isotopes pour éviter l'explosion d'Al, l'ordinateur de Muto. Ces Isotopes (il y en a plus de 4 200 dans le jeu) permettent de débloquer les inventions. Et ce n'est pas ça qui manque ! En plus du Splizz Gun carbonisant les monstres biomécaniques, Muto peut compter sur moult bibelots, à condition d'en récolter les composants. Ainsi, s'il retrouve les sept éléments nécessaires à la fabrication de chacun d'entre eux, Muto pourra s'aider de six gadgets dont l'utilisation temporaire ne saurait amoindrir l'importance : sauter plus haut, devenir invisible, invulnérable, ou bien lancer des missiles dont vous vous ferez la joie épileptique d'être le pilote. Rien de très original, toutefois leur utilisation s'avère judicieusement pensée. Le dada du Doc, c'est la mutagenèse. Au lieu de se servir de son Splizz Gun pour griller les créatures biologiques, Muto peut les électrocuter



↑ Même en vol Muto n'est pas à l'abri du péril.



↑ Mangez du poisson, c'est bon!



↑ Les toilettes personneiles du Dr. Muto. La classe !



♠ Décos de camionneur pour un distingué professeur.

MUTO L'CRADO

Range ta chambre!

Dr. Muto n'a rien du scientifique de salon. Son langage et sa gestuelle sont tendancieux, sa chambre est ornée de posters de filles affriolantes, sous forme d'araignée il largue des crottes explosives, il fume, il électrocute des bestioles esclaves pour débloquer des bonus. Pire, les planètes sont peuplées de chiens dotés de volumineux bijoux de famille. Une touche d'impertinence malheureusement sous-exploitée. Conker peut garder sa couronne.



Electrocuté, ce monstre esclave active les bornes bleues.



♠ Doczilla muscle ses avant-bras.



afin d'en récolter l'ADN. Accumulés en quantité suffisante, suivant certaines combinaisons, ces échantillons permettent de se transformer à loisir en gorille, souris, araignée, poisson ou ptérodactyle. Chaque forme pourra être améliorée : la souris devient un rat, le gorille un Mech Gorilla, etc.

L'innovation de Muto réside dans ces transformations. En plus de modifier l'angle de vue des environnements (La p'tite souris ne voit pas le monde comme le gros gonlle. Forcément, elle est toute petite), ces transformations adaptent, mutatis mutandis, le personnage à son environnement. L'araignée peut grimper aux toiles (d'araignée) et parcourir les niveaux la tête en bas ou à la verticale (ça fil' le tournis), la souns se glisse dans le moindre trou, le gorille peut escalader et Muto est le seul à savoir user des gadgets. En bref, il faut arpenter les plates-formes sous une forme ou une autre, afin de parvenir à ses fins. Dans de telles circonstances le level design est crucial, et sur ce point Dr. Muto fait fort. Les niveaux sont tordus, les chemins multiples, et la progression n'est pas linéaire. Le gameplay s'axe beaucoup sur le vide, les gouffres, bref, les chutes fatales. Heureusement les points de sauvegarde sont légion, ce qui permet d'aborder la difficu té croissante du jeu avec sérénité Bénéficiant d'un design séduisant, les graphismes souffrent de la sortie multiconsole du titre (la distance d'affichage n'est pas optimisée Xbox, de rares ralentissements se font ressentir) mais sont véritablement compensés par l'ingéniosité du level design et l'utilisation judicieuse des mutations. Un enthousiasme qu'il faut malheureusement tempérer par une piètre gestion des caméras, première source de

chutes... Impertinent, mais un peu brouillon.



GRAPHISME

Malgré des objets qui surgissent du néant pour cause de pop-up, les graphismes séduisent par leur diversité et leur impertinence.

JOURBILITE

Equilibrée et progressive, elle n'impose pas un doigté précis. Mais la gestion des carrièras reclame de la persévérance.

SON

De la techno frénétique rythme le jeu de ses variations mélodieuses et bruyantes. Le son est très bon, limite assourdissant.

DUREEDENIE

L'essayer, c'est l'adopter pour un bon moment. Ce jeu promet de longues heures de rigolades en perspective.





↑ Le jeu comporte bon nombre de paniers.

↑ Les raientis offrent des effets originaux.



Encore un jeu de basket sur Xbox ? Oui, mais celui-là jouit d'une excellente réputation...

THOMAS DIOUF

GENRE: SPORT **DEVELOPPEUR: VISUAL CONCEPTS** EDITEUR: SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4 PRIX : ENVIRON 60 € DISPONIBLE: OUI



n ne pourra pas dire que la Xbox manque de jeux de basket! Après les différents NBA Live, Inside Drive et autres Street Hoops, voilà que débarque NBA 2K3, un titre made in Sega qui trouve ses origines chez la regrettée Dreamcast. Avouons-le tout de suite : NBA 2K3 est loin d'attemdre le même niveau d'excellence. Caméra mal gérée, commentaires répétitifs, gameplay assez lent, on aurait vite fait de mettre le soft de côté si le souvenir des épisodes précédents ne venait pas nous titiller. Car il faut s'adapter au gameplay de NBA 2K3. Le pressage compulsif de boutons ne mêne nulle part, la moindre inattention en défense est sanctionnée. Bref, mieux vaut faire fonctionner un minimum ses petites cellules grises dans notre tête pour arriver péniblement à tirer son épingle du jeu. Et ce n'est qu'à partir de ce moment que l'expérience devient vraiment plaisante. En attaque, il est important de bien regarder où les coequipiers se placent pour exécuter correctement une action. Car NBA 2K3 est un jeu réaliste. Pas de ceux qui fourmillent de détails graphiques ou d'une ambiance sonore terriblement prenante, non. plutôt de ceux qui vous obligent à lire le carnet de tactiques avant de jouer un match de play off sous peine de se voir infliger une sévère défaite. Dans ce domaine précis, NBA 2K3 n'a pas d'égal, Mais Sega semble s'être tellement concentré sur le réalisme que le jeu regorge de défauts assez agaçants. Le mode Arcade ne présente aucun intérêt. Il est impossible de configurer la manette pour

Outre le classique mode Saison qui permet de disputer les 82 matchs d'une saison NBA, les développeurs ont eu la bonne idée d'inclure un mode Play off. Celui-ci permet d'accèder directement aux phases finales et de concourir ainsi directement au titre NBA. Un mode Tournoi permet également d'affronter ses équipes préférées. Enfin, le mode Rue voit s'affronter des amateurs sur un playground. Malheureusement, il est impossible de disputer un match sur un demi-terrain, comme c'est généralement le cas dans les parties à 2 ou 3 par équipe...







LE BUREAU DE L'ENTRAINEUR

Devenez Jerry Maguire!

NBA 2K3 propose un mode Gestion assez avancé. Pendant la saison régulière, en faisant un tour par le bureau de l'entraîneur, on peut réellement gérer son équipe. Outre les classiques options d'échange de joueurs, on peut également choisir le type de jeu pratiqué par l'équipe. Adapter un style plus ou moins défensif, ou encore étudier les nombreuses tactiques de l'équipe. De plus, il est possible de s'informer sur les actualités de la ligue, d'échanger des joueurs, de garder un œil sur son rookie (le débutant de l'équipe) ou encore de voir les votes des fans pour le prochain All-Star-Game.



★ Le jeu sur playground permet une approche plus arcade.



Les caméras ne sont pas toujours très bien placées.



↑ Un joueur démarqué aura plus de chances de marquer.

les actions défensives. L'appel de tactiques, si simple dans NBA Live 2003, est ici rédhibitoire. C'est bien dommage, car la plus grande partie des joueurs passera à côté. De plus, il est tout bonnement impossible de s'entraîner seul (argh !!!), ou de disputer un match de rue en demi-terrain... Mais la palme de l'agacement revient au cross over. Ce dribble, qui permet de feinter le passage dans une direction pour finalement aller dans l'autre, semble choisi de façon aléatoire par le soft. En contre-attaque, seul devant un adversaire, on tente donc un de ces fameux cross over pour aller marquer tranquillement ses deux points. Mais la plupart du temps, le joueur exécute un mouvement contraire à la ogique ! Il reste sur place, va en arrière, ou fonce se coller au défenseur... Rageant. Idem pour les passes, qui ne vont pas toujours au bon joueur. La gestion des contreattaques est donc particulièrement bâclée. Techniquement, le soft est un brin décevant. La foule est certes très animée et détaillée. on peut voir les cameramen suivre l'action ou encore la mascotte de l'équipe près du panneau, mais les joueurs, eux, manquent de détails. Ils bougent tous de la même façon. Impossible dès lors de ressentir la puissance d'un Shaquille O'Neal ou d'admirer la grace d'un Kobe Bryant. Certaines animations ne sont pas des plus réussies (les shoots, notamment), trop carrés et pas du tout réalistes. Bref, pour vraiment prendre du plaisir à NBA 2K3, il faut le connaître parfaitement. En connaître les qualités, les défauts, et les aberrations. Le soft semble donc réservé à ceux qui aiment jouer au basket de façon posée et tactique. Les autres s'épargneront une dépense, et retourneront sur NBA Live 2003.



GRAPHISME

La foule est détaillée et animée, mais les joueurs ne sont pas très ressemblants. Les animations ne sont pas non plus très réussies.

JOURBILITE

Il faut s'y faire! Le gameplay est assez lent et il vaut mieux jouer de façon très posée. L'appel de tactiques aurait pu être plus facile.

SON

Commentaires hyper répétitifs et ambiance sur le terrain assez ratée... Seule l'ambiance de la salle est correctement reproduite.

DUREEDEVIE

Premier jeu de basket compatible avec le Xbox Live, il propose également plusieurs modes. Il a donc une durée de vie conséquente.





↑ Capcom et SNK réunis une nouvelle fois pour le bonheur de tous !



Quand Capcom rencontre SNK, c'est la naissance d'un cross-over jouissif!

CAPCOM VS SNK 5 ED

KEEM



CVS2 introduit de nouveaux coups bien sympas pour d'anciens persos.

GENRE: BASTON

DEVELOPPEUR: CAPCOM

EDITEUR: CAPCOM

NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2

PRIX: ENVIRON 60 €

DISPONIBLE: OUI



de baston. Le scénario, quelconque, est juste un prétexte pour les 46 combattants du jeu, répartis équitablement entre les deux firmes. Première constatation pour un soft dit « old school » (2D et datant de 2001), la réalisation technique reste tout à fait honnête. Peu nombreux, les décors ont bénéficié d'un vrai travail de fond en incluant habilement des éléments 3D ainsi que d'agréables clins d'œil aux autres persos Capcom et SNK. A de rares exceptions près, les effets spéciaux sont abondants, plaisants et s'implémentent harmonieusement avec le reste des graphismes. Le côté sonore n'est pas en reste non plus. L'originalité des fonds musicaux et les bruitages de qualité collent parfaitement au contexte. A noter les speechs du commentateur qui donnent un cachet attachant à l'ensemble. Il est cependant regrettable d'avoir seulement utilisé la basse résolution pour représenter les protagonistes. Cela fait un peu tache au milieu du reste de la réalisation. Le relooking des combattants de SNK peut aussi être sujet à polémique. Le passage d'un univers à l'autre les a rendus quelque peu frustes, voire bâclés, mais ce n'est en fin de compte qu'une histoire de goût et d'habitude à prendre. De toute façon, le plus important reste le gameplay et, autant le dire de suite, ce n'est que du bonheur!

A tous points de vue, CV\$2 s'avère être le melting-pot des meilleures productions du genre. Donnant la possibilité d'aborder les

e titre est un peu le rêve

devenu réalité pour tous les gamers férus de jeux







Batsu et Hinata viennent en aide à Kyosuke.



Rock Howard est l'un des persos les plus charismatiques.

G-CROOVE CROOVE sugality's 😉 હાલિક પ્રસ i Hilinooyi 🕻 असमीमग्रह

↑ Réfléchissez bien avant de choisir.



♠ Fous de furies, optez pour le Groove N!

LET'S GROOVE!

Le choix des armes

Le fait de devoir sélectionner l'un des 6 Grooves est loin d'être anodin puisque cela change totalement la manière de jouer. La place manque pour énumérer toutes les caractéristiques de chacun, mais il est bon de savoir que les styles les plus mobiles restent le C et le N. Les tacticiens préléreront le P ou le K. Le Groove A offre la possibilité de créer plus aisément ses combos et enfin, le S est réservé à ceux qui privilégient le jeu en furie.

duels en un contre un ou en équipe, CVS2 offre aussi le choix entre divers styles de jeu propres aux plus grands hits des 2 géants (Street Fighter Alpha, The King of Fighters, etc). Intitulé Groove, ce système est une excellente initiative de la part de Capcom et rallonge considérablement la durée de vie du soft. Chacun des Groove donnant une nouvelle approche de la rencontre, il est intéressant de tenter de tous les maîtriser, ce qui demandera énormément de temps. Maintenant, les habitués de SNK pourront encore pester contre le fait qu'ils soient lésés dans CVS2. Pourquoi ? A cause de la maniabilité, se rapprochant plus de l'esprit Street Fighter avec un panel de 6 boutons. Les joueurs de KOF et autres Mark of the Wolves risquent d'être légèrement désavantagés. Mais la prise en main est tellement instinctive que l'on s'y fait très rapidement, même pour un SNK-addict, sauf si l'on joue... avec des manettes Xbox ! Il est difficile de contrôler avec précision son perso tant la configuration des pads Xbox ne se prête pas à ce genre d'exercice. C'est là qu'intervient le mode EO. A l'instar de la version GameCube, il est possible de faciliter la jouabilité en ne jouant qu'avec les deux sticks analogiques, le gauche pour déplacer son combattant et le droit pour sortir les attaques spéciales. Accessoirement, deux autres touches peuvent aussi servir de poing et de pied. Vive l'interactivité! Mis à part cette option pour manchots, l'éditeur a pensé à inclure la compatibilité avec le Xbox Live pour s'adonner aux joies du combat à distance. Excellent point! Conclusion : mettez de l'argent de côté afin de vous offrir le kit online, Capcom versus SNK 2 et... un stick arcade!



GRAPHISME

Les décors, mélanges de 2D et 3D, ont été soignés. Par contre, la représentation des persos en basse résolution est scandaleuse.

JOURBILITE

Que ce soit avec la manette de base ou le Controler S. cela reste mjouable. Pour un tel jeu, investissez dans un stick arcade

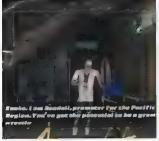
SON

La pêche des bruitages, l'originalité des musiques, les voix digitalisées... Tout est parfait. Mention spéciale pour les « chansons ».

DUREE DE VIE

Avec le nombre de persos ainsi que les différents Grooves à maîtriser, on n'est pas prêt de lâcher CVSZ. Et le Versus est inusable.





↑ Un promoteur grande classe...



↑ Un classique du « catch à papa »...

Pas mois de 65 stars de légendes (plus ou moins autoproclamées) se donnent la réplique à coup de boules. Outre les habitués déjà présents dans Legends of Wrestling premier du nom, tels que Hulk Hogan et Bret Hart, d'autres comme Sid Vicious ou Scott « Big Poppa Pump » Steiner font leur apparition. Petit clin d'œil humoristique, Andy Kaufman est aussi de la partie. Ceux qui ont vu le film Man on the Moon ou qui connaissent la carrière atypique de ce comique américain apprécieront la référence.

Scott Steiner, a perdu en souplesse ce qu'il a gagné en volume.

Sabu





Les légendes seraient éternelles. Parfois, on aimerait que ce soit faux.

EGENDS OF WRESTLING II

CYRIL BERREBI

GENRE: BASTON DEVELOPPEUR : ACCLAIM EDITEUR: ACCLAIM NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4 PRIX : ENVIRON 60 € DISPONIBLE : OUI

on content d'avoir pollué nos consoles il y a quelques mois, les légendes du catch remontent péniblement sur le ring. A leur décharge, il est vrai qu'elles ne sont plus toutes jeunes ces légendes, souvent même plus de ce monde. Et quand on sait, que pour certaines, même à leur apogée, le coup le plus spectaculaire qu'elles pouvaient effectuer était un splash ou une simple descente de la jambe, on est en droit de se poser des questions quant à leur canonisation au rang de légendes... Quoi qu'il arrive, elles sont là, toutes en polygones et en pixel, prêtes à en découdre. Et pas forcément pour notre plus grand plaisir. Une fois encore, le jeu se traîne, les animations bien que meilleures que dans le volet précédent (MOX 6, 4/20) restent peu crédibles et la mise

en scène bien amateur. Le rajout de nouveaux types de matchs (Echelles, Bataille Royale, Cage...) ne changent en aucun cas la donne. Le système de combat, simpliste sans pour autant être agréable, montre vite ses limites. Les collisions, tout ce qu'il y a d'approximatives, n'aident pas à améliorer la lisibilité de l'action. On ira de temps à autre chercher une chaise ou une batte de base-ball agrémentée de fils barbelés sous le ring histoire de faire monter un peu l'adrénaline dans le public. Mais celuici, face à la rigidité de l'ensemble reste toujours bien muet. Les chansons, très « rock année 80 » réussiront à peine à dynamiser les matchs. Un mode Carrière a été implémenté histoire de vous faire sentir un peu plus concerné par la progression de votre catcheur. Vous prenez alors en main votre poulain (susperstar ou création personnelle) et vous le faites combattre dans différents types de rencontre dans la fédération obscure que vous aurez choisi. Pas question de voir le logo WWE quelque part, la licence appartient exclusivement à THQ actuellement. Il faudra donc se contenter de rings de seconde zone voire de salles de sport communales. De quoi accueillir comme elle le mérite



toute la clique de has been proposée.



OUVERUTÉS

- **CLAMBORGHIN!**
- CDARK ANGEL
- **MORTAL KOMBAT**
- all visit
- MINORITY REPORT
- CPANZER DRAGOOM

59€

02.41.43.74.23

02 31 86 84 84

JEUX • CONSOLES • PC • DVD

m PARIS et RÉGION	PARISIENNE
PARIS / GOBELINS	
57, av. des Gobelins	- 75013
NOUVEAU PARIS / 6	IEGA OLASADROA

1 bis rue fricat 75014 ARGENTEUR 01 30 7617 27 10, Bld Héloise - 95100

ASMERES 01 47 91 49 47 95, av. de la Marne - 92600 BRUNOY 01 69 39 55 82

18, rue Pasteur - 91800 1FVALLOIS 01 47 37 02 55 96, rue du Président Wilson - 92300 NOGENT 1/ MARNE 01 53 99 10 10 42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PLITFALIX 01 47 72 23 23 25, bd Richard Wallace - 92800 ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47 42/44, rue de Paris - 78100

SAINT-MAUR 01 48 89 90 19 125, Bid de Champigny - 94100 - Face

gare RER Champigny ■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81 5, av. Beverini - 20000

AIFS 2. rue d'aveign - 30100

BREST 10, rue Louis Posteur CAEN 04 66 91 01 97 17-19, rue Arcisse Coumont - 14000

5, rue Saint-Georges - 49000 ANNEMASSE 04 50 84 13 74 5, passage Jean Maulin - 74100 ARRAS 03 21 23 10 10 29, rue Gambetta - 62000 05 62 05 32 62 AUCH 36, rue de Lorreine - 32000 04 95 34 94 94 BASTIA 2, rue de la Miséricarde - 20200 BAYONNE 05 59 25 56 31 58, rue d'Espagne - 64100 RETHINGS 03 21 53 38 48 C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700 BLAGNAC 05 61 71 65 53 4, rue Henri Matisse - 31700 BLOIS 02 54 55 09 90 27/29, rue Porte Chartraine - 41000 BLOIS 02 54 20 37 36 C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000 BREST 02 98 05 30 26 C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200 02 98 80 62 14 29200

NOUVEAU: ANGERS

CARCASSONNE 94 68 47 89 58 25 bld de varsovie - 11000 **CASTRES** 05 63 59 28 03 5, rue fuzies - 81100 CHALON/SAONE 03 85 93 45 08 C.Cial Carrefour - 71100 CHARTRES 02 37 21 60 50 13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000 COMPLEGNE 03 44 40 48 97 10, rue des Bonnetiers - 60200 CONCARNEAU 02 98 40 75 50 3, rue du général Morvan - 29900 DAX 05 58 74 00 58 33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100 DOUAL 03 27 71 60 70 194, rue St Jocques - 59500 FLERS 02 33 64 39 44 65, rue Domfront - 61100 05 46 41 80 81 LA ROCHELLE 14, rue du Pas du Minage - 17000 LAVAL 02 43 53 36 80 10, rue Val de Mayenne - 53000 LAVAL 2 02 43 68 30 76 C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000 LENS 03 21 42 62 43 C.Gal CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880 LIBOURNE 05 57 25 50 11 12, allée Robert Boulin - 33500

13, place du triforium - 38080 LORIENT 02 97 21 69 73 5, passage du Blavet - 56100 Lorient MILLAU 05 65 60 00 19 18 avenue de la republique - 12100 NOUVEAU - MONTAUBAN 05 63 66 44 85 112, Faubourg Lacapelle - 82000 MURET 05 61 56 84 41 8, place de la Paix - 31600 NANCY 03 83 35 49 33 Galerie St-Sébastien - 54000 NANTES 02 40 48 57 05 3, rue J.J.Rousseau - 44000 **NEVERS** 03 86 61 35 16 C.Cial Carrefour - 58000 NIORT 05 49 04 56 05 8, rue St-Jean - 79000 PAU 05 59 27 18 86 1, rue du Docteur Simian - 64000 PONTIVY 02 97 27 84 36 Place du Martray - 56300 RENNES CESSON 02 23 45 07 07 C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510 NOUVEAU: ROUBAIX 03 20 73 58 67 C.CIAL Casina - Grand Rue - 59 100

04 74 94 03 00

05 65 68 41 79 6, av. Victor Hugo - 12000 ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07 C.Cial Langueux - 22360 ST-MALO 02 23 15 18 23 75 bis, bd des Talards - 35120 ST-MALO 02 99 19 83 16 C.Cial Carrefour La Madeleine - 35120 NOUVEAU: ST NAZARE 02 40 53 83 80 C.CIAL Géant Océanie Rie de la Câte d'Amour 44 600 **STRASBOURG** 03 88 52 03 52 11, rue du 22 navembre - 67000 TROYES 03 25 73 47 29 70, rue Urbain 4 - 10000 VOIRON 04 76 65 72 55

2, cv. George Frier - 38500 TOUS LES MAGASINS **ULTIMA RACHETENT** VOS JEUX D'OCCASION ΑU MEILLEUR PRIX

NOUVEAU! 18 SALLES DE JEUX EN RÉSEAU: Bayonne, Blagnac, Brunoy, Dax, Levallois, Nogent, St Germain en Laye, Strasbourg, St Malo, St Maur, Auch, Laval, Niort, Vannes, Muret, L'Isle d'abeau, Nantes, Compiègne.

Vous avez le projet d'ouvrir un magnsin ou vous avez déjà un magnsin et vous désirez changer d'enseigne, alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 18 ans d'expérience et de savoir faire • Une communication nationale importante • Tère centrale d'achait de France de magasins indépendants « Aucun droit d'entrée » Pour plus d'informations contacter : ULTIMA DISTRIBUTION, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN, Tél : 01 48 10 55 77 Fax : 01 41 83 82 65 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com



↑ Que dire à part « Aïe, re-aïe et futur très gros aïe » ?



↑ Admirez la qualité des textures et des reflets sur ce mastodonte...



Sega lance sa saga NFL maison. Aura-t-elle une bonne réception ?

NEL 5K3

X POX

LAM HUA

GENRE: SPORT

DEVELOPPEUR: VISUAL CONCEPT

EDITEUR: SEGA

NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 4

PRIX: ENVIRON 60 €

DISPONIBLE: OUI

(Electronic Arts), NFL Fever 2003 (Microsoft) et au ourd'hui, NFL 2K3 (Sega): trois simulations de football améncam en trois mois, la vie est parfois trop belle. Car en plus de la quantité, la qualité semble être au rendez-vous... Fort de sa double licence officielle (NFL et ESPN, la fameuse chaîne sportive américaine précédemment sous contrat avec Konami), l'éditeur nippon nous sort en effel le grand jeu! Depuis la version 2K2, d'innombrables améliorations ont été apportées, particulièrement au niveau du réalisme. La réalisation tout d'abord. Si on pouvait reprocher à la série de Sega un certain manque de crédibilité dans

ow... Madden 2003

les corpulences et les visages, on se retrouve aujourd'hui avec le top du top. Chaque joueur virtuel ressemble enfin à son modèle réel et bouge avec une fluidité et un naturel incrovables. Tout cela se retrouve parfaitement mis en valeur par des replays inégalés à ce jour (travelling horizontal, écran splitté). Ouel dommage que l'environnement (terrain, stade) ne suive pas vraiment... En termes de nchesse de jeu, le bond est également impressionnant, au moins du niveau de Madden. Le mode Roster vous permet ainsi de vous frotter au monde sans pitié du recrutement. Bien qu'un peu complexe au départ, ce mode vaut son pesant de cacahuètes. Si l'on ajoute à cela un Xbox Live parfaitement géré, NFL 2K3 pourrait bien se retrouver en position de leader surprise du genre! Bien sür, il est un poil moins beau que NFL Fever et ne possède pas la base de données hallucinante et les modes de jeu

de Madden, mais ses qualités propres sont

proches (style nerveux, support du Xbox

chose est sûre : vous ne serez pas déçus!

Live). Le choix reste entier, mais une

énormes. La lutte se place désormais entre NFL

2K3 et NFL Fever 2K3 tant les 2 jeux semblent

↑ Un bon gros plaquage comme on les aime !



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

11 0900 702 11

Tem las mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)





BANGLE DAYNUES ET DE SOULES



NUDGE Interactive ≥ 3615 0 34 (_mn 0892 0 34 €/mn 0900 0 45 €/mn

3515

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



♠ N'hésitez pas à frapper des filles si vous voulez survivre.



L'homme au chapeau est de retour, peu enclin à prendre sa retraite... car il est en pleine forme !

INDIANA JONES

FRED





près avoir signé l'incroyable Buffy contre les Vampires, The Collective s'est attaquè à un gros morceau, que dis-je, à un mythe! Il fallait avoir un sacré aplomb pour reprendre une licence aussi prestigeuse, qui, dernièrement, capitalisait plus sur son aura que sur son réel potentiel. On se rappelle

tous des jeux d'aventures géniaux des années 90 mais on préfère femdre l'amnésie concernant ses demières péripéties sur PC (Indiana Jones et la Machine Infernale). The Collective a renversé la tendance et s'est fendu d'un très classique mais somme toute très agréable jeu d'action, avec de vrais morceaux d'Indiana dedans. Ceux qui ont déjà joué à Buffy ne seront pas surpris graphiquement : le Slayer Engine, moteur 3D maison, reprend du service. Il n'y a donc pas grand-chose à déplorer côté animation, Indy se bouge aussi bien qu'une pom-pom girl un soir de Superbowl. Parfois un peu trop même : saisissez une arme longue genre pelle ou lance et vous le verrez réaliser quelques combos déjà aperçus à Sunnydale... On peut par contre s'indigner du relatif manque de finesse des textures et de la modélisation des décors. C'est un cran en dessous de la réalisation précédente du studio, un handicap certainement lié à la sortie multiconsoles du jeu... Comme d'habitude, le nivellement technologique s'effectue par le bas, dommage! La prise en main d'Indy ne pose pas de réel problème : deux boutons pour les gnons, un pour le saut et le dernier 🕏



GENRE : ACTION / AVENTURE DEVELOPPEUR : THE COLLECTIVE EDITEUR : LUCASARTS

NOMBRE DE JOUEUR : 1
PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : MARS





↑ Ces bestioles réagissent au son : soyez discret !



↑ Les nazis ne volent pas : la preuve par l'image.



Un coup de shotgun à bout portant, ça fait mal...



♠ Les adversaires peuvent vous saisir au colback et vous projeter dans le vide!



↑ Le système de fontaines est identique à celui de Buffy.



♠ N'oubliez pas de ramasser votre chapeau, classe oblige...

« Indy enchaîne coups de poings et coups de coudes, se débat comme un beau diable et projette les affreux. >>>



L'ARMOIRE AUX TRESORS

Y'a même pas de cadenas

Indiana Jones est avant tout un chercheur de trésors ! Pensez à ouvrir l'œil lorsque vous êtes en vadrouille car chaque épisode dissimule trois artefacts. Ils sont sournoisement planqués la plupart du temps : caisses anodines, passages dérobés... Lorsque vous chargez une partie, vous aurez accès à l'armoire : si vous vous en sentez le courage, repartez dans les niveaux pour compléter votre collection !

pour utiliser une arme, ce n'est pas insurmontable. Par contre, l'accès à l'inventaire s'effectue uniquement en appuyant sur la croix : impossible de mettre le jeu en pause et de trifouiller dans ses poches lorsqu'un danger menace! En plus des sauts traditionnels, assez longs et précis, Indy peut utiliser son fouet pour se suspendre et se balancer. Gérer la combinaison saut/coup de fouet devient vital, mais nous y reviendrons plus tard... Vous pouvez aussi utiliser le fouet lors des combats. Très utile pour tenir les ennemis à distance, il permet également de les désarmer : génial lorsque l'on est à court de munitions. Questions dégâts, par contre, c'est dérisoire! Les bastons s'avèrent très dynamiques, que cela soit à mains nues ou équipé d'une arme blanche. Indy enchaîne coups de poings et coups de coudes, se débat comme un beau diable et projette les affreux à plusieurs mêtres, balance de grands coups de pieds dans les parties sensibles, met des coups de boules... De la bonne baston bien sale, qui fleure bon le nez cassé, le déshonneur et les coups bas : macho, quoi ! Equipé d'une épée, Indy croise le fer avec conviction : parades, contres, bottes, es bretteurs adverses ne vous épargnent pas, dans un style très cinématographique très en accord avec les films... Et le sang se glace lorsque



♠ Les munitions sont faciles à trouver. Abusez des armes à feu !



↑ Une énigme simple à résoudre si l'on change l'angle de vue...

QUELLE PLAIE, CES 8055 ! 🔀

Une demi-douzaine de boss vous attendent tout au long de votre mission. Poulpe géant, golem, char d'assaut, démons divers... Le bestiaire est conséquent. Tous ou presque ont le même point commun : ils sont invulnérables aux attaques ordinaires. Cherchez une planque et observez les alentours : la plupart du temps, vous trouverez un mécanisme qui permet de les blesser. En général, ils ne sont pas trop durs à avoir si l'on a un peu de méthode!







↑ La mitraillette, l'outil idéal contre les crétins armés d'épèes.



↑ Cette phase souffre de ralentissements.

l'épée casse, brisée par les assauts impitoyables de votre assaillant! Les ennemis, stéréotypes, possèdent chacun leur style de combat. Entre les nazis nerveux de la gâchette, les karatékas asiatiques et les morts-vivants increvables, il faut rapidement trouver la bonne approche pour s'en débarrasser en un minimum de temps. A noter l'excellente IA des ennemis, qui grimpent aux échelles, sautent, ouvrent les portes et se ruent sur la moindre arme traînant par terre! Heureusement, le Docteur Jones possède suffisamment de ressources pour surpasser ses opposants... C'est certainement ce grand spectacle permanent qui donne son charme à cet Indy. On frôle la mort en permanence, de manière certes très hollywoodienne : éboulements de rochers, pièges pervers, attaques de requins, effondrements d'édifices... Sang-froid indispensable | Des nerfs d'acier et une patience angélique sont également recommandés, vu la difficulté des phases de plates-formes. A la différence de Buffy, Indy se compose à 75 % d'exploration... et la route est longue avant le générique. Certains niveaux sont longs, très longs, et surtout ne comportent



♠ Que serait une aventure d'Indy sans pièges ?

aucun point de sauvegarde, ces dernières s'effectuant automatiquement entre chaque niveau. Il y en a une grosse cinquantaine, répartis en 10 épisodes : du travail en perspective! Surtout que certains enchaînements de sauts s'averent impitoyables, d'une difficulté vraiment déroutante... Sachez que pour abattre votre Némésis, l'archéologue nazi Von Beck, vous devrez enchaîner plus d'une trentaine de sauts parfaits en temps limité, ce qui fait tout de même un peubeaucoup. Le level design, plutôt satisfaisant, est hélas entaché par une myriade de passages vicieux sortis tout droit d'un cauchemar de Lara Croft. Voilà un jeu fourbe : au début facile et réjouissant, il se corse sacrément par la suite. Les fans hardcore de Lara apprécieront, mais les joueurs intermédiaires feront la grimace... Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur, au final, est un jeu largement au-dessus de la moyenne, mais qui aurait pu être encore meilleur s'il n'avait pas donné dans la facilité technique et la durée de vie artificielle. Reste un héros toujours aussi charismatique, une bande-son d'exception et une prise en main sans défaut...



◆ Un zombie millénaire. Et il n'est pas content qu'on le réveille!



↑ Shootez les avions avant qu'ils ne démolissent votre téléphérique.



GRAPHISME

Propres mais manquant légèrement d'origina ité. Très bonne animation des personnages et des créatures. Quelques ralentissements.

TOLIBBLITE

Il faut aimer les Tomb Roider... Heareusement, les commandes sont simples et Indy se déplace avec précision

Effets sonores conventionnels. Excellente bande-son dans a lignée des films et un peu d'humour dans les dialogues.

DUREEDEVIE

Le plus dur est de ne pas baisser les bras... Les phases de platesformes sont enspantes sur la fin, mais le challenge le vaut bien.



MAGIC SURPRISES

UN PORTAIL GIGANTESQUE POUR PERSONNALISER VOTRE MOBILE...



20865 Love don't let me go 20874 J'ai demandé à la lune 20945 Je suis et je resterai

ET FAIRE TOUTES SORTES DE SURPRISES A VOS AMIS!!! X REVEIL MATIN X HAPPY BIRTHDAY SI WOS POTES HE SONT ON LUI CHANTE UN PIEGE PAS DU MATIN... IOYEUX ANNIVERSAIRE FAITES HALLUCINER REVEILLEZ LES EN TOTALEMENT DINGUE OU DÉVOILEZ VOUS ET FANFARE!!! SUPER PERSONNALISÉ FAITES LUI VOTRE AVEC SON PRÉNOM!!! DÉCLARATION D'AMOUR La caporale Toi qui m'attire La nuit dernière +DE 25000 A celle que j'aime Reveil Sexy Tu es arrivé dans mon coeur PRÉNOMS Bonjour petite puce Les huissiers défi la porte Le jour vient de DISPONIBLES DECLARATION 31020 L'acteur de charme) 1044 La contrôle radar 012 VFC coguine

TES AMIS VONT HALLUCINER !

- accepte que vous puissiez l'écoular seulement si la personne

....ET DES MILLIERS D'AUTRES SURPRISES SUR

1978, vous disposez d'un droit a vos parents avant d'appeler le 01 58 28 88 77. (appet non surt

DES SONNERIES

HDX



♠ Dommage que le jeu ne soit pas aussi beau...



↑ La poursuite de l'hydroglisseur n'est pas une partie de plaisir l



Supercopter vous fait verser une larme? Ce titre peut vous plaire.

FIREBLADE

FLORIAN VIEL



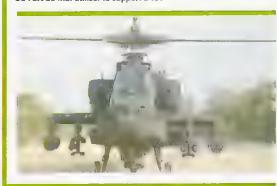
a ludothèque de la Xbox se fait de plus en plus complète. Délaisses depuis que Electronic Arts n'alimente plus le marché console avec sa série de Strike (Desert, Jungle, Urban, Nuclear et Soviet, rien

(Desert, Jungle, Orban, Nuclear et Soviet, rien de moins !), les amateurs de jeux d'hélicos vont de nouveau pouvoir se laisser bercer par le doux bruit du rotor grâce à Midway. En vérité, dans FireBlade, pas question de sommeiller : résolument orienté action, ce titre vous jette seul face à une armada de terroristes fort bien armés. Et pour mettre à bas ces rebelles belliqueux, on ne s'embarrasse pas de détails. Adieu réalisme, lois de la physique, simulation... Bienvenue dans un monde où l'on peut sniper une unité d'infantene à un kilomètre de distance d'une main, tout

en faisant progresser son engin de l'autre. Et l'ensemble en dépit d'une maniabilité plus que moyenne. La gestion des analogiques n'est pas des plus convaincantes : le gauche vous permet d'avancer, reculer et vous orienter. Avec celui de droite, vous vous déplacez latéralement et modifiez votre altitude. Vous disposez également de trois armes différentes, vous pouvez accélérer brusquement, sniper et vous camoufler, chacune de ces actions utilisant un bouton! Reste que par défaut, les contrôles sont loin d'être bien calibrés et augmentent la difficulté de certaines des 20 missions proposées, dont plusieurs étaient pourtant suffisamment corsés ! Ca cartonne dans tous les sens, l'ennemi est partout, la température monte. Bref, FireBlade offre une sacrée dose d'adrénalme. Néanmoins, certains passages, comme les niveaux nécessitant l'emploi du camouflage, se révèlent rébarbatifs. De plus, la réalisation est indigne de la machine : décors vides, textures pauvres, animations minimalistes, tout cela sent très fort la conversion bête et méchante du jeu PS2. Sans parler du caractère hautement répétitif de l'action. Les parties se résument à tirer dans tous les sens, chercher des munitions et parfois, protéger quelques unités. Trop léger.



Comble du bon goût, une vidéo mettant en scène les plus beaux hélicoptères de combat de l'armée américaine, en action évidemment, vous est offerte en guise de supplément. De l'art de mal utiliser le support DVD.





♠ Vous devez parfois protéger, ou évacuer des unités alliées.



↑ Descendez vos ennemis à grande distance grâce au mode Sniper.



Consolez-vous, les anciens numéros sont dis



Sur le DVD du n-8 5 DÉMOS IOUABLES

> Colin McRae Rally 3 Hitman 2 Aggressive Inline Chase Rally Fusion



Sur le DVD du nº 11 **6 DÉMOS JOUABLES**

> Tiger Woods 2003 **Battle Engine Aquila** ATV 2 **Ghost Recon Ouantum Redshift**



Sur le DVD du n-9 **5 DÉMOS JOUABLES**

> Splinter Cell Chase Deathrow Sega GT 2002 Madden NFL 2003



Sur le DVD du n-12 13 DÉMOS **IOUABLES**

Toejam & Earl III : Mission to Earth NBA Inside Drive 2003 Reign of Fire Fireblade Matt Hoffman 2 Splashdown TW Snowboarding

+ LES 6 MEILLEURES **DÉMOS 2002**:



Sur le DVD du n-10 7 DÉMOS JOUABLES

> **Phantom Crash** Micro Machines Loons: Fight for Fame Tennis Masters Ty le Tigre de Tasmanie **Furious Karting**

COMMANDEZ **VOS NUMÉROS DÈS MAINTENANT***

*Quantité limitée !

Pour toute demande relative à votre commande :

Service anciens numéros **Xbox Magazine**

26, boulevard Paul Vaillant Couturier 94851 lvry sur Seine cedex

Tél: 01 49 60 10 13 Fax: 01 49 60 10 55 E-mail: futurenet@abocom.fr

BULLETIN DE COMMANDE XBOX MAGAZINE

Oui, je commande les anciens numéros du Magazine Officiel Xbox au prix unitaire de 8,99 € + 1,00 € de frais de port par commande (cochez la ou les cases de votre choix):

□ n°8 □ n°9 □ n°10 □ nº11 □ nº12

soit, numéro(s) x 9 € = € Frais de port par commande

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :

Date: Signature:

🗖 chèque bancaire 🗖 chèque postal 🗖 mandat à l'ordre de FUTURE France

carte bancaire N°:/..../ Date de validité : . . / . .

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement A retourner accompagné de votre règlement à : Service anciens numéros Xbox Magazine 26, boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 lvry sur Seine cedex

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Au cas ou vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

Tout simplement incontournables, pour peu que vous almiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.



DEMO JOUABLE: nº2 / VERDICT 16/20 DEMO JOUABLE: non / VERDICT 17/70



BUFFY



DEMO JOUABLE: non / VERDICT 16/20 DEMO JOUABLE: nº6 / VERDICT 16/20



CONFLICT DESERT STORM



DEAD OR ALIVE 3

GENRE	DEMO JOUABLE	NO
action	rion	14/2
course	non	10/2
sport	nº8	13/2
5port -	non	11/2
action	non	11/2
action	nº7 et 11	13/2
action	non	13/2

NOTE	
14/20	٦
10/20	
13/20	u.
11/20	
11/20	
13/20	
13/20	•

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
CRASH BANDICOOT	action	n°5	13/20
CRAZY TAXI 3	action	nº7	11/20
DARK ANGEL	action/aventure	non	8/20
DARK SUMMIT	action	nº5	12/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	11/20
DEADLY SKIES	action	nº4	14/20
DEATHROW	sport	nº9	8/20



DEAD TO RIGHTS



ENCLAVE



FIFA 2003 DEMO JOUABLE: non / VERDIC





HUNTER: THE RECKONING



JET SET RADIO FUTURE GENRE: action

DEMO JOUABLE: n°5 / VERDICT 16/20

GENRE: action

GENRE: action

GENRE: action

GENRE: action

DEMO JOUABLE: n°5 / VERDICT: 16/20

DEMO JOUABLE: n°5 / VERDICT: 16/20

DEMO JOUABLE: n°5 / VERDICT: 16/20



MAX PAYNE



MECHASSAULT



MEDAL OF HONOR



METAL GEAR SOLID 2 GENRE: action/stratégie DEMO JOUABLE: non / VERDILT: 17/20

BLADE 2	action	non	8/20
BLINX	action/réflexion	nº11	15/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	11/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	14/20
BLOODWAKE	action	nº2	11/20
BMX XXX	sport	non	11/20
BURNOUT	course	поп	12/20
CHASE	action	nº8 et 9	8/20
COLIN MCRAE3	course	nº8	14/20
COUPE DU MONDE	sport	non	15/20
CRASH	action	nº4	12/20

DYNASTY WARRIORS 3	action	non	13/20
EGGO MANIA	réflexion	non	8/20
ESPN SNOWBOARDING 2	sport	поп	10/20
F1 2002	course	nº4	14/20
FURIOUS KARTING	course	nº10	10/20
FUZION FRENZY	action	nº1	8/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action	non	8/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	nº11	15/20
GUN METAL	action	nº6	14/20
GUN VALKYRIE	action	nº3	13/20



MORROWIND



DEMO JOUABLE: nº4 / VERDICT 17/20

NBA LIVE 2003 GENRE, sport DEMO JOUABLE, non / VERDICT 16/20



NFL FEVER 2003 GENRE : sport
DEMO (OUABLE , non / VERDICT : 16/20



907: OPERATION NIGHTFIRE GENRE: action / DEMO JOUABLE: non



PROJECT GOTHAM DEMO JOUABLE: nº1 / VERDICT 16/20



RACING EVOLUZIONE



RALLISPORT CHALLENGE GENRE course DEMO JOUABLE: nº47



SPLINTER CELL



DEMO JOUABLE: non /



TIGER WOODS 2003 GENRE sport
DEMO JOUABLE: n°II / VERDICT 17/20



TIMESPLITTERS 2 GENRE , action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT 16/20



TUROK GENRE. action
DEMO JOUABLE. non / VERDIC: 17/20



TRANSWORLD SNOWBOARDING GENRE sport
DEMO JOUABLE: non / VERD.CT . 17/20



UNITED TOURNAMENT CHAMPIONISHE GENRE: action /DEMO JOUABLE: non

Diese I	CENDE	DELLO IOU	ADIE NOTE
JEU	GENRE	DEMO JOU	ABLE NOTE
HARRY POTTER 2	action/avente	ire rior	15/20
HITMAN 2	action/avent	ire nº8	14/20
ISS 2	sport	nor	8/20
JEDI OUTCAST	action/avent	ire nor	13/20
KAT LA ROUGE	action	nor	10/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	пог	15/20
KO KINGS 2002	sport	пог	15/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	пог	15/20
LARGO WINCH	aventure	nor	10/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventi	ire nor	13/20
LOONS	action	nº1(10/20
MAD DASH RACING	course	nº1	9/20
MADDEN 2003	sport	n°9	13/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	13/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	nº12	13/20
MICRO MACHINES	course	nº10	11/20
MIKE TYSON BOXING	sport	поп	8/20
MONOPOLY PARTY	jeu de socié	té non	7/20
MYST III EXILE	aventure	non	14/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	nº12	8/20
NBA LIVE 2002	sport	non	14/20
NEED FOR SPEED 2	course	поп	13/20
NHL 2002	sport	поп	14/20
NHL 2003	sport	поп	13/20
NHL HITZ 2002	5port	nº1	15/20
NHL HITZ 2003	sport	non	13/20
NIGHTCASTER	action/aventu	ire non	11/20
OBI-WAN: STAR WARS	action/aventu	ire non	12/20
ODDWORLD	aventure	nº3	15/20
OUTLAW GOLF	sport	non	12/20
PHANTOM CRASH	action	пол	14/20
PRISONER OF WAR	action/aventu	ire non	12/20
QUANTUM REDSHIFT	course	nº11	15/20
RALLY FUSION	course	non	13/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
RED CARD SOCCER	sport	non	10/20
REIGN OF FIRE	action	n°12	7/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	non	14/20
ROCKY	sport	nº10	15/20
ROGER LEMERRE 2003	strategie	non	13/20
SEGA GT 2002	course	nº9	13/20
SERIOUS SAM	action	поп	14/20
SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	13/20
SILENT HILL 2	action/aventur	e non	15/20
SLAM TENNIS	sport	поп	12/20
SOCCER SLAM	sport	non	15/20
SPIDER-MAN	action	n°6	13/20
SPLASHDOWN	course	nº12	13/20
SPY HUNTER	action	non	7/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	nº7	11/20
STREETHOOPS	sport	nº6	13/20
SUPERMAN	action	non	10/20
TAZ WANTED	action	n°7	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	13/20
TERMINATOR	action	non	7/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	contra	поп	9/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	7/20
THE THING	action/aventure	e non	12/20
TONY HAWK 3	sport	non	15/20
TONY HAWK 4	sport	non	14/20
TOTAL IMMERSION RACING	course	non	11/20
TOUR DE FRANCE	5port	LOU	9/20
TRANSWORLD SURF	sport	non	12/20
TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	nº10	13/20
UFC TAPOUT	baston	non	12/20
WHAKEDI	action	non	8/20
WRECKLESS	action	nº2	15/20
WWE RAW	baston	поп	11/20

XECRABLE

Les titres à éviter absolument. Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
ARTIC THUNDER	action	non	6920
AZURIK	action/aventur	e non	4(2)
BRUCE LEE	action	non	000
CEL DAMAGE	action	n°3	6/20
CIRCUS MAXIMUS	course	nº6	6/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	3780
ESPN WINTER SPORTS	sport'	поп	THE REAL PROPERTY.
FILA TENNIS	sport	rion	SIZC

FOURMIZ	course	nori		5/20
LEGENDS OF WRESTLING	baston	non	5.77	.4/20
MX SUPERFLY	course	non	, -,	4/20
MX 2002	course	поп	1 N - 2	4/20
NEW LEGENDS	action/aventure	non	100	5/20
NICKELODEON	action	non	22.7	5/20
SHREK	action	non		4/20
THE SIMPSONS	action	non	1 4	5/20
WTA TENNIS	sport	non	3-000	420

baston

non

6/20

X-MEN NEXT DIMENSION

PROJEXION PRIVEE

REDACTEUR: JEAN-FRANCOIS MARIOTTI



Les fantômes de l'adolescence

Après le lycée, Enid et Rebecca, deux ados cyniques et désabusées, décident d'arrêter les études pour prendre un appartement. Seymour, un quadragénaire dépressif, contrariera ces plans bien malgré lui.

LE FILM. « Il y a une vie après le lycée. » Sur cette accroche douteuse, le distributeur français a sans doute essayé de racoler les spectateurs de Amencan Pie. Problème! Ghost World est tout le contraire. une vision sordide

essayé de racoler les spectateurs de American Pie. Problème! Ghost World est tout le contraire , une vision sordide de l'adolescence, doublée d'une perspective amère sur les USA. Ironie et poésie urbaine y font bon ménage, grâce aux deux excellentes comédiennes, à l'inénarrable Steve Buscemi et à une musique qui résonnera longtemps dans vos têtes. Inspiré par un comics qui a fait grand bruit à sa sortie, Ghost World se range parmi les meilleurs films récents sur l'adolescence, avec American Beauty et Donnie Darko. A voir absolument pour se guérir de bien des maiseries!

LES DVD. L'image, fort correcte, souffre un peu d'un grain prononcé, mais demeure en cela fidèle à la version cinéma. Le son, annoncé en 5.1, n'en fait évidemment pas des tonnes, conservant ses effets surround à la musique. On préférera sans l'ombre d'un doute la VO à une VF totalement

à côté de la plaque... Quant aux bonus, ils font la part belle au comics et à son auteur, même s'il comprennent également une interview du réalisateur assez intéressante.

SITE origin.mgm.com/ghostworld/











EDITEUR : FPE - SON , VO/VF DD 2.0 - IMAGE 16/9 - PRIX 50 € ENVIRON LE COFFRET

ALLY MCBEAL - SAISON 5

Les fins de série sont difficiles

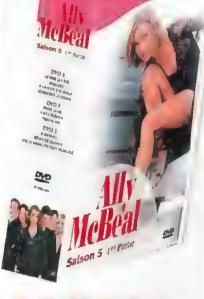
LA SERIE. Ally McBeal compte certainement parmi les meilleures séries produites ces dernières années. Il était temps qu'on en parle ici, non ? Ce véritable phénomène de société tient sa réussite d'une conjugaison parfaite de tendresse glamour et d'humour déjanté, jamais très loin de Tex Avery. Bref, quasiment toutes les saisons sont indispensables... y compris si vous êtes un garçon, mais en cachette, comme un plaisir coupable ! Malheureusement, cette cinqu'ème et dernière saison, elle, ressemble

à s'y méprendre à un suicide

artistique. On se retrouve ainsi avec un show fleur bleue tendance gnangnan, qui voit évoluer des personnages de plus en plus antipathiques. Les cameos de Bon Jovi et de Matthew Perry ne sauvent en rien le destin tragique d'Ally, victime d'un producteur-scenariste essoufflé. Sans doute parce que David E. Kelley, qui depuis les premiers jours écrit l'immense majorité des épisodes, ne manque pas de tomber dans tous les poncifs qu'il avait su éviter par le passé. Ally mérite mieux : qu'on revisionne à l'envie tous ses vieux épisodes, par exemple !

LES DVD. Encore deux coffrets coûteux pour une série FPE... Malheureusement, la qualité ne suit pas, contrairement à Buffy ou X-Files. La compatibilité 16/9 n'y apporte pas grand-chose: l'image demeure bruitée au possible, et vraiment désagréable. Quant au son, il s'en tient à un DD 2.0 minimaliste. Pour couronner le tout, c'est le néant du côté des bonus. Franchement, la pauvre petite Ally méritait-elle un pareil destin?

SITE
http://membres.lycos.fr/allymb/



PROJEXION.





EDITEJR : BUENA VISTA - SON · VF/VO DD 5.1 - IMAGE · 16/9 - PRIX 26 € ENVIRON

LE REGNE DU FEU

Chaud devant!

De nos jours, les dragons, longtemps endormis, sillonnent à nouveau les cieux, au nsque d'effacer toute trace de civilisation humaine. En Grande-Bretagne, quelques survivants reclus dans une forteresse sont bientôt rejoints pas d'anciens militaires américains.

LE FILM. Quel drôle de jeu que ce Règne du Feu sur Xbox. Adaptation d'un film que nous n'avons pas vu, il bénéficie du charme propre aux petites productions. Mais est-ce assez pour justifier un level design très moyen, un scénario filliputien et des cinématiques fort mal fichus. Ah! Il faut voir la pauvre modélisation de

Matthew McConaughey et de Christian Bale! Pardon? Comment? C'est le film et pas le jeu ? Ah oui, on se disait aussi, le gameplay n'était pas bien terrible. Mais alors, pour Matt et Chris, c'est bien eux ? Oups... LE DVD. Beaucoup de bruit pour une si petite série B, pas antipathique mais certainement pas à la hauteur du tapage médiatique dont elle a bénéficié. En l'état, ce qui représente l'équivalent d'un petit téléfilm bénéficie d'une édition DVD de premier ordre, avec une image de qualité, très respectueuse du matériau d'origine. En fait, c'est surtout au niveau du son que cette édition met la barre haut : les pistes Dolby sont

déjà de grande qualité, avec une utilisation des basses impressionnante. Et la VF DTS vient encore y ajouter une utilisation plus généreuse des canaux pour des effets qui devrait littéralement vous décoller de votre canapé. En guise de bonus, on hérite d'une featurette, d'un documentaire sur les effets spéciaux et d'un entretien avec le réalisateur. On aimerait juste partager un peu plus son enthousiasme!

www.bvimovies.com/

regnedufeu



EN BREF DOMMAGE COLLATERAL

Après avoir incarné dans le cinéma des années 80 et 90 tout ce qui bouge, cogne ou tire, ce vieux Schwarzie tente un nouveau come back sous l'uniforme d'un... pompier! A se demander si son prochain rôle ne lui vaudra pas une salopette rouge de plombier. Heureusement, le sympathique pompier ne se contentera pas d'éteindre des feux : il devrait également faire parler la poudre! Ce blockbuster, on ne peut plus classique, est mis



en scène par Andrew Davies, déjà responsable d'un excellent Fugitif, il y a quelques années. Même si Dommage Collatéral n'arrive pas à la cheville de ce demier. il devrait satisfaire pleinement tous les fans d'Arnold, de sa mâchoire d'acier et de son éternel

accent autrichien. Aux Etats-Unis, Schwarzenegger, c'est un peu leur Jane Birkin à eux!

Prix 26 € environ

TO BE OR

Etonnant qu'un des meilleurs films de Mel Brooks ne soit pas signé... Mel Brooks! En effet, si l'acteur-réalisateur a tourné un bon nombre de film de sa main, celui-ci est pour une fois signé du nom de Alan Johnson. Mais quand on sait que ce monsieur fut producteur sur La Folle Histoire du Monde et chorégraphe sur Dracula, on se demande à quel point Brooks lui-même n'a pas mis en boîte To Be Or Not To Be. En tout cas, ce remake de Lubitsch fut une réussite en son temps, ainsi qu'un écrin formidable pour un hit musical tres juteux à l'époque. En grand fan des années 80, Berreb s'en souvient certainement! Aujourd'hui, l'impertinence de l'humonste ne remuera plus les foules, et les plus jeunes trouveront l'ensemble un peu daté. Qu'importe :

comme tous les classiques, on le redécouvrira bien un jour! A l'occasion d'une édition DVD un peu plus garme que celle proposé par FPE aujourd'hui, peut-être ? Prix: 20 €

environ





Retour au bercail



Quoyle est un homme timoré, looser devant l'éternel et veuf d'une pétasse sidérale. Sous

les conseils d'une tante, il décide de tout plaquer pour s'installer avec sa fille à Terre-neuve, dans la maison de ses ancêtres.

de ses anteries.

LE FILM. A lire le résumé de Terre-Neuve, on pourrait s'imaginer le pire mélo télévisuel, sans un brin d'imagination et avec beaucoup de kleenex. Par chance, le scénario a finalement atterni dans l'escarcelle de Lasse Halström, réalisateur de Gilbert Grape et de Chocolat. Et le film de récupérer un peu de cette poésie qui caractérise la filmo du bonhomme,

de cette ironie douce-amère, et d'un sacré sens de la direction d'acteurs. Imaginez: Kevin Spacey, Cate Blanchett, Julianne Moore, et des tas de seconds rôles sublimes! Et puis ici, à la rédaction, on aime suffisamment ce bon Kevin pour se laisser convaincre même par ses choix les moins médiatisés. Facile, alors, de se laisser emporter par l'atmosphère décalée de ce grand Nord fantasmé, et sans trop de mélo finalement. Encore un coup de cette fameuse magie du cinéma! LE DVD. L'image est propre, mais un peu terne et desservie par une compression pas toujours bien maîtrisée.

Quant au son, le genre ne se prêtant pas aux explosions en tout genre, il demeure assez discret, n'exploitant guère les arrières. La VO est à privilégier, tant la localisation française ne rend pas honneur au travail des comédiens. Heureusement, les bonus apportent un peu de quelité à cette édition DVD, avec une featurette de 25 mn plus pertinente que la moyenne, alternant les interviews et les images du tournage, ainsi qu'un commentaire audio du réalisateur.

SITE

www.miramaxhighlights.com/original/ theshippingnews



EDITEUR . SEVEN7 - SON . VO DD 2.0 - IMAGE : 16/9 - PRIX . 38 € ENVIRON

COFFRET SEIDUN SUZUKI - VOL. 1

Le mauvais garçon du cinéma nippon

LES FILMS. Décidément, les dernières sorties HK Vidéo valent vraiment le coup d'œil. Après John Woo et son Hard Boiled, c'est au tour du Japonais Seijun Suzuki de recevoir un hommage, avec un coffret regroupant trois de ses films les plus marquants : La Jeunesse de la Bête, La Barrière de Chair et La Marque du Tueur. Autant préciser tout de suite que s'il s'agit là de véritables monuments du cinéma de genre

nippon des 60's, ces brûlots ne sont pas à mettre entre toutes les mains. Violence et noirceur y font bon ménage, au milieu d'images qui ont su garder leur puissance de choc jusqu'à aujourd'hui. Suzuki utilise sans cesse les films de genre pour mieux exprimer sa folie visuelle et son goût pour la provocation. En cela, il est autant à l'avant-garde de la pop culture japonaise qu'à l'origine de l'inspiration d'un Kitano, d'un Jarmusch ou d'un

Tarantino, sans même parler des mangas nippons les plus noirs. Bref, à découvrir d'urgence si vous êtes fans de cinéma extrême et de culture asiatique. LES DVD.
Un bien joli travail de restauration pour l'ensemble des trois films, les deux premiers étant

en couleur et le troisième en noir et blanc. Ce n'était pourtant pas évident, tant Suzuki multiplie les folies visuelles tout au long de ses œuvres. Le résultat est propre, bien compressé, et fidèle à la photo originale. En matière de son, il faudra se contenter d'un mixage DD 2.0 correct, même s'il subsiste un peu de souffle à l'occasion. Evidemment, ici, c'est VO ou rien! Reste, en guise de bonus, trois courtes présentations et un documentaire/entretien avec le maître. C'est maigre, mais ça devrait permettre d'apprendre quelques trucs, en attendant le volume 2...

SITE www.metrofilms.com

EDITEUR . STUDIO CANAL - SON : VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX 25 € ENVIRON

'ECHINE DU DIABI

L'horreur trop humaine

En 1939, à la fin de la guerre civile espagnole, un jeune garçon est abandonne dans un orphelinat. Là, il découvrira une présence surnaturelle terrifiante. Mais parfois, les vivants sont bien pires que les morts.

LE FILM. « Je désirais raconter une histoire de fantômes où l'on n'ait pas peur des morts mais des vivants. » En une phrase, Guillermo del Toro a su résumé son film mieux que quiconque. A l'inverse du Sixième Sens ou de Les Autres, L'Echine du Diable ne joue pas sur un ressort dramatique surprenant, mais sur une ambiance : celle de la guerre civile et du mal absolu à visage humain. Alors oui, il s'agit d'un vrai film d'horreur, même si cette dernière y est distillée par petites touches. Les passages de trouille sont diablement réussis, tout comme les effets spéciaux. Même les plus blasés parmi vous se souviendront longtemps du fantôme du garçonnet! Et que dire de la photo? L'Echine du Diable est un des plus beaux films de genre qu'on ait vu récemment, une vraie perle visuelle. Et ce n'est pas à une major hollywoodienne qu'on le doit mais à Pedro et Augustin Almodovar, qui prouvent ici, une fois de plus, que le cinéma fantastique espagnol est un des plus vivants à l'heure actuelle. Au point d'avoir convaincu le Mexicain Guillermo del Toro de retarder le tournage de Blade II afin d'entreprendre son projet ibénque. Désormais reconnu par la critique et le public, ce diable d'homme va pouvoir nous concocter un Hellboy infernal à souhait. Comptez sur nous pour en reparler le moment venu !

LE DVD. Conscient de la qualité de son poulain, Studio Canal a su proposer une édition d'exception. A l'image léchée du film, le DVD répond avec une qualité visuelle optimum, d'une définition formidable et d'un pur respect des couleurs et des contrastes. Certes, on peut dénicher un brin de compression par trop visible, surtout dans les scènes noctumes, mais ça ne gâche jamais l'impression d'ensemble. Et ça permet de caser toutes les pistes son, dont ces mixages DD 5.1 de grande qualité, jamais avares sur les effets surround, et doté d'une utilisation des basses littéralement glaçante. Si techniquement, l'édition est proche

un making of de 20 mn passionnant et un entretien avec del Toro de 30 mn. Une grande partie de ces suppléments ont été faits en collaboration avec notre confrère Rafik Djoumi de Mad Movies, un horror fan qui connaît sacrément bien son sujet. Enfin, l'édition DVD est proposée avec un livret d'une trentaine de pages, largement plus intéressant que la moyenne, avec une foison d'analyses et de commentaires sur tous les aspects du film. Si après ca vous en voulez encore, dénichez donc le numéro de téléphone

SITE www.sonyclassics.com/ devilsbackbone

de Guillermo del Toro !



LES AUTRES SORTIES OU MOIS

TITRE	ÉDITEUR	AVIS
Autour de Lucy	GCTHV	L'occasion pour David Boreanaz de s'essayer à un autre rôle qu'Angel ?
Blade II	Metropolitan	Une suite crépusculaire, bien plus flippante et belle que le premier opus. Mais tout aussi bournire
Jeepers Creepers	Wild Side	Un film d'horreur un peu trop encensé peur être honnéte. On le voit et on vous en reparle.
Lantana	Studio Canal	Le prix du jury au demier Festival du film policier de Cognac.
Les Sentiers de la Perdition	FPE	Un polar en costume adapté d'un excellent comics. A suivre de près.
Ma Femme s'appelle Maurice	Warrier	Un chef d'œuvre, aussi fin que Bergman, aussi pertinent que Roluner, aussi Euh, non, partez pas, c'est pour rire l
Meurtre mystérieux à Manhattan	GCTHV	Un Woody Allen dans la lignée de ses films les plus légers et sympas.
Perfect Blue	Seven7	Un excellent manga, doté d'un des meilleurs scénarios du genre, enfin disponible en DVD.
Photo Obsession	FPE	Robm Williams en maniaque pervers ? Voilà qui devrait changer de Book et de Jack !
Plus Jamais	GCTHV	Jenniler Lopez en femme battue qui décide enfin de se rebeller ? Plus jamais !
Shining	Warner	Pas le chef-d'œuvre de Kubrick, mais le tentative de réappropriation de Stephen King
Un Cadavre au Dessert	GCTHV	Un Cluedo rigolo avec Peter Falk et une pléjade de vedettes.
Windtalkers	France Telévisions	Le film qui fait définitivement regretter le « vieux » John Woo.
X/Fites Saison 6	Chat	us graphic Pisagement (PNEQ: On competidate) in Nous on compacting the profess profession.

XPRIMEZ-VOUS





Ici, à l'Officiel Xiox, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit et on tient compte de vos remarques. Evitez le téléphone SVP, mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si, Essayez, vous verrez : Par e-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Par lettre : Le Magazine Officiel Xbox - Courrer - 101-109, rue lean-Jaurès - 92300 - Levallois-Perret

JAPON

PETIT BEST OF DE VOS MEILLEURES LETTRES

OND ET
COLLECTOR
Il semblerait que certains DVD

de ce collector posent problèmes. Si c'est votre cas nous les échangerons si vous nous les envoyer à notre intention. J'en profite aussi pour

signaler qu'il n'y aura pas d'autres hors-sèries de ce type, les quantités des autres magazines n'étant plus suffisantes. Par contre, un autre hors-sèrie solutions est prévu pour le second trimestre.

Je n'ai pas encore vu l'option Japonais dans le choix de la langue du menu Optimatch (Moto GP). Donc, comment dois-je procéder si je veux jouer avec des Japonais ? Les prochains Jeux Xbox Live souffriront-ils de la même

souffriront-ils de la même restriction? Je suis conscient, néanmoins, que parmi les joueurs occidentaux, très peu doivent parler japonais, mais est-ce une raison suffisante pour isoler ainsi toute une communauté de joueurs? On reproche souvent au Japon d'être un pays fermé au reste du monde, mais dans le cas

présent, je constate surtout l'inverse.

Yamada Man Nel_aka_kingyo Tu touches là un problème que l'on constate très vite sur le Live : le choix de la langue pour trouver une partie. Si le japonais ne s'y trouve pas (mais il en manque beaucoup d'autres, comme le russe), c'est surtout le seul jeu pour le moment à proposer une option de ce genre. Dans tous les autres jeux Live, c'est le hasard des parties et donc des joueurs qui déterminent la langue pratiquée. Personnellement, en plus du japonais et des principales langues de notre planète, nous aimerions surtout une généralisation de ces options.

ENBREE

Y aurait-il une chance d'avancer la sortie de l'excellent Halo 2 si j'ècris à Bungie ? Tu peux toujours essayer en tout cas.

Pourrais-je être publié dans un numéro impair ? Te voilà dans le numéro 13, ça devrait le faire.

je voudrais des simulateurs de vol pour apprendre la voltige.

Tu sais Berreb aime bien les jeux de voiture et pourtant il ne sait pas conduire.

l'espère que vous ne changerez jamals le format du magazine car je les scotche ensemble. On va essayer alors.

Je propose le pack Strip : pour chaque fille qui achète une Xbox, le rédac chef du mag vient lui faire un strip endiablé. Ça va pas le faire. On peut pas faire l'inverse plutôt ?

Connaissez-vous un moyen de faire céder les parents pour qu'ils achètent l'ADSL ? Devenir majeur, avoir un boulot et partir de la maison.





Page 26 du mode d'emploi d'Halo, je lis des propos qui me laissent un goût amer et soulévent des questions auxquelles je compte bien avoir des réponses. « Bungie est pour nous un mode de vie ...) prochaine étape : la domination du monde (...) Frères et sœurs : le moment est proche (...) L'union foil la force (...) Unissens-nous et la planète nous appartiendra. » Là ! Il faut arrêter ce méchant délire, et s'il n'y a pas derrière ce discours une secte d'abrutis malsains, quelques explications s'imposent. Ce qui me surprends est cette manière d'énoncer clairement un objectif aussi totalitaire et auquel viant se rajouter une mégalomanie sans limite. D'autre part, dans un monde en prole à une violence terroriste, ce discours émis par une société commerciale me semble très discordant. Mais tout cela n'est peut-être qu'une très mauvaise plaisanterie et de fort mauvais goût. Je le souhaite et j'espère que vous pourrez me rassurer.

Frédéric Dautin

Juste pour la forme, sache qu'en allant sur le site de Bungie, on peut s'inscrire à la Septième Colonne, l'armée underground des fans de Bungie. Il s'agit en fait de leur forum. Malgré des apparences que l'on peut en effet contester, surtout si on les prend autant au pied de la lettre, on ne parle la que d'une fédération de fans. Et s'ils visent la domination de la planète, ils ne parlent que de jeux. C'est tout. Donc, je rassure tout le monde, ce n'est ni une secte ni une armée à la Fight Club. C'est juste un délire, rien de bien méchant. Quant à Bungie eux-mêmes, ils bassent... sur Halo 2.

VERSION FRANÇAISE Bonjour,

Je viens d'acquérir Tiger Woods PGA Tour 2003 après avoir été accroché par sa démo. La note de 17/20 me paraît surfaite pour une seule raison : le logiciel est en anglais. Cet inconvénient rend le jeu un peu moins passionnant, à moins que l'on ne soit bilingue. La mention « logiciel en anglais, documentation en français » est écrite en petits caractères sur le boîtier du DVD. Est-ce que les éditeurs pourraient Informer plus précisément ses clients sur les jeux édités en anglais ?

Nous regrettons souvent que les éditeurs ne traduisent pas leur soft, ou mieux, ne mettent des sous-titres en français (les voix françaises n'étant pas toujours de bonne qualité). Et comme nous ne disposons pas toujours de cette information lors des tests, nous vous encourageons à bien lire la jaquette du jeu qui vous intéresse.



J'aimerais savoir si avec certains jeux en ligne, il sera possible de voir bouger les lèvres du personnage que l'on incame quand on parle dans le Xbox Comunicator. Je sais, ça ne sert à rien, mais ça donne une touche de réalisme. D'ailleurs, Sam Ficher cligne des yeux et c'est totalement inutile, donc...

Ce n'est pas inutile, c'est pour

le réalisme :-). Cette technologie existe

depuis longtemps mais n'est hèlas pas encore très utilisée. Nous avions pu assister à une petite démo sympathique sur Team Fortress 2, un jeu PC toujours pas sorti. On espère bien voir ça un jour sur Xbox...

J'aimerais savoir si Fable durera vraiment une vie d'homme ? Parce que, franchement, il faudrait avoir un gros disque dur, de la patience, et personnellement, je n'achèterais pas d'autres jeux si j'en al un qui a une durée de vie supérieure à la mienne.

Dark Hunter « Nico »



Fable est un jeu dans lequel on dinge un personnage jusqu'à ce qu'il atteigne un âge avancé. Ce qui ne signifie pas, heureusement, que le temps s'y déroule de la même façon que dans nos propres vies. Le jour, la nuit et les saisons passeront donc beaucoup plus vite, à l'instar d'autres jeux. Et, comme au cinéma, certams événements scénaristiques devraient être utilisé pour sauter quelques années. Bref, pas besoin d'atteindre 15 ans pour lever une épée à deux mains...

Je n'ai pas encore participé à vos concours pour la simple et bonne raison que je n'ai pas d'appareil photo numérique. Ma webcam prend des photos, mais elles sont tout sauf claires, et je n'ai pas envie de bousiller une pellicule entière de photos chaque mois juste pour une photo. Comment faire ?

Olivier Gosselin

La prochaîne fois que tu fais des photos, gardes-en juste une sur ta pellicule. Je profite de cette réponse pour dire que si l'on essaye d'en publier un maximum, on ne peut récompenser que les meilleures.

RETRO-PROJECTEUR Bonjour

J'ai un rétroprojecteur grand écran et j'aimerais beaucoup jouer avec mes jeux Xbox dessus. Mais j'ai entendu dire que l'on ne peut jouer aux jeux vidéo avec car cela pourrait l'endommager! Récemment, on m'a conseillé un câble spécial, vu que ce problème ne semble pas concerner cette console si on l'équipe correctement. J'aimerais bien avoir votre avis.

Les rétroprojecteurs sont des meubles qui contiennent un projecteur, et comme les vidéoprojecteurs (qui projettent l'image sur une toile), leurs notices mettent en garde l'utilisateur contre l'utilisation de jeux vidéo. La seule chose que craignent vraiment ces appareils sont les images fixent pendant une longue période. Alors, du moment que vous évitez de laisser toumer un menu pendant une semaine, il ne devrait pas y avoir de problème. Plusieurs personnes de la rédaction ont des rétros d'ailleurs. Pour le câble, on conseille, mais essentiellement pour sa qualité d'image, le Scart Advance de Microsoft, qui en plus d'avoir une connexion RGB, propose une sortie optique. Histoire de passer votre console aux délices du son 5.1.



LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !







ONCOURS





Encore énormément de participants sur le jeu de course le plus rapide de la Xbox. Il fallait encore une fois être le plus rapide, et faire le meilleur temps, quel que soit le mode de jeu utilisé. Du moment que vous faites la course, seul le temps importait. Notre gagnant du mois s'explique « j'ai pris la vitesse Amateur car il n'y a que 2 tours (contre 3 en Expert). De plus, Il existe une sorte de raccourci (si on le prend blen) au niveau du lac sur la gauche. La combinaison gächette Gauche + Turbo permet ussi une course non-stop ! ». Bravo à lui, ainsi qu'à tous ceux qui ont essayé.

11111

Résultat du concours **QUANTUM REDSHIFT**

Alain Pauzet, avec 1'32"87



Vous voulez donner votre avis ? Ecrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

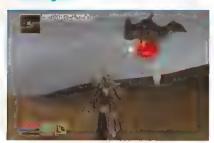
QUANTUM REDSHIFT

« Ou'est-ce qu'il y a, pourquoi tu ris ? T'es au demier tour d'un circuit, t'es premier et tu vois la ligne d'arrivée ? » Ce que tu ne sais pas, c'est qu'ils sont cinq derrière toi, et toi, t'es tout seul. lls sont armés jusqu'aux dents, et toi, t'as même plus de bouclier. Ils sont à plus de 800 km/h, et toi t'as oublié d'enlever le frein à main. Alors, c'est à mon tour de rire! Assez parler de tol, petit joueur, parlons de la bête ! Son petit cousin WipeOut a fait les beaux jours de la PSone, mais aujourd'hui place aux jeunes avec cette pure bombe. Ça va vite et on aime ça I C'est beau et on aime ça ! C'est pas nouveau mais on aime, alors... Devant les 16 circuits, les 16 persos et les cinq niveaux de difficultés, il va falloir retravailler les trajectoires, car avec une lA gonflée à bloc, le Bac avec mention ne suffira pas! Olivier Gosselin



MORROWIND

Guerrier, mage ou voleur, dans Morrowind, c'est comme on veut, où on veut, quand on veut. Le jeu vous laisse une liberté totale d'action, avec des centaines de quêtes, des milliers de personnages avec qui discuter, un univers gigantesque, des villes, des boutiques, des guildes... Malgré des graphismes parfois un peu sombres et quelques bugs, les développeurs s'en tirent bien pour un monde aussi grand et aux paysages variés, tout comme les équipements et les armes. On peut choisir d'être quelqu'un de respectable ou un horsla-lo' notoire, on peut alors tout voler et revendre. Votre comportement aura une influence directe avec les gens autour de vous. Voler ou tuer et ils partageront moins d'infos, les prix s'envoleront... Morrowind est le plus long RPG toute machine confondue, indispensable pour les fans, conseillé pour les autres. Damien Lagarde



COLIN MCRAE RALLY 3

Le troisième opus de la légende est-il né trop tôt ? Malgré des qualités graphiques et une simulation rigoureuse, ainsi qu'une bonne reproduction des comportements des voitures, quelle déception ! Imposer une écurie dans le scénario rompt le charme de la simulation ! De plus, le copilote, de par son absence de motivation dans ses notes. annonce bien tard les virages à pleine vitesse, et les sous-estime. La Focus est pourtant la seule voiture disponible en championnat, mais ses réglages sont bien modestes, voire inexistants en mode Etape. Quant au mode Multijoueur, l'écran splitté à deux joueurs et en alternance est bien insuffisant, on méritait mieux. C'est dans un décor dépouillé et un pâle son 5.1 que l'on apprécie l'exceptionnelle modélisation des voitures, quand on ne les a pas éclatées (bien joué la gestion des dégâts), en passant devant les spectateurs en carton ! Le jeu semble donc un peu développé à la va-vite, mais patience, ils découvrent juste la Xbox.



COMMANDOS 2

Beaucoup de jeux PC trouvent une seconde vie en arrivant sur Xbox, surtout quand ils sont aussi bien adaptés que Commandos 2. Ce dernier vous emmênera au cœur de la Seconde Guerre mondiale, de l'Allemagne jusqu'aux îles du Pacifique Sud. Vous y incarnerez 9 commandos, chacun spécialisé dans un domaine, à travers de 12 missions allant du magnifique décor de Paris sous l'occupation à celui du pont de la rivière Kwaī. Les actions que vous devrez entreprendre sont tirées de faits réels. L'interactivité est totale : on peut voler les armes et les uniformes des ennemis, conduire tous les véhicules, grimper aux facades, nager... Avec tant d'actions à gérer, il est vivement conseillé de commencer par le tutorial. Ce jeu beau et réaliste se rapproche du document historique et se différencie d'autres jeux du genre comme Prisoner of War ou Conflict Desert Storm. Note: 17/20

Reica Riba





MARRE
DE JOUER
AUX
PETITES VOITURES?

Is circuits pro, 18 bolides surequipés une bande-son axclu signée Junkle XI prité quelle autre musique enfregistrée sur le disque dur Xbox.

Déclément, le F1 n'est plus ce qu'elle était. Gagner à Quantum Redshift™? Encore faut-il savoir piloter à 1 400 km/h. Et éviter de vous faire descendre par l'une que l'une armés de vos adversaires. Et composer avec l'humeur de votre personnage.

Alors restez blen forme sur la gâchette.



Ou continues a jouer max potites voltures.





www.xbox.com/fr



THE PART HERR NORW PRES MORE PLAY MORE

SPOYE WITH STRUCT PLIA. PRINCIPE PLIA. SOURT PLIA. SOU





BRIEFING

Connu de tous les fans de jeux de plateau (Mechwarrior, Battletech...). MecnAssault est loin d'être aussi bourrin qu'il n'y paraît au premier abord. Il ne suffit pas de prendre un énorme Mech, armé jusqu'aux dents et de foncer dans le tas pour espèrer gagner. Les initiés des jeux sur papier vous le diront, il existe une montagne d'éléments à prendre en compte pour maîtriser son robot. Ces quelques pages, loin de pouvoir offrir le guide du parfait Mechwarrior, vous donnent néanmoins les informations nécessaires pour survivre dans ce monde de brutes, jouer tout en finesse est possible une fois que l'on connaît les atouts et les défauts de chacune des machines. C'est pourquoi cette aide met en avant les caractéristiques des Mechs dispos dans le soft. Ajoutons à cela quelques conseils sur l'influence des décors et des upgrades, histoire de vous familianser avec l'univers si particulier de MechAssault, et vous voilà fin prêt pour blaster à tout va !

MECHASSAULT



COUGAR



>>> Premier Mech dont vous prenez les commandes, le Cougar ne pèche que sur deux points, son faible blindage et le relatif manque de puissance. Encore que de ce côté, les missiles Javelin constituent un bon palliatif. Favorisez les Pulse Lasers pour les petits véhicules et switchez entre les Javelins et l'Autocannon pour vous occuper des hélicos et des Mechs. Très rapide et maniable, le Cougar serait, de l'avis de beaucoup de spécialistes du jeu originel, le meilleur Mech à tonnage égal. Idéal pour se faire la main.



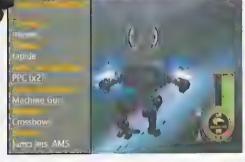
PUMA:



>> Tout comme le Cougar, il est véloce comme tout et se manie avec aise. Avec ses réacteurs de saut et son camouflage optique, le Puma peut devenir un vrai calvaire pour ses assaillants. Un conseil, martyrisez vos ennemis avec les Crossbows et servez-vous du PPC s'ils sont trop résistants (Mechs...). Les Machine Guns deviennent alors optionnels. A noter que la charge du PPC rend le Puma visible quand le Null est activé. Dommage auss' qu'il n'encaisse pas bien.



UZIEL



>>> L'Uziel n'est réservé qu'aux pilotes capables de prendre leur temps pour viser et infliger de terribles dégâts en déchargeant un bon coup de double PPC! Le Machine Gun et le Crossbow étant plus que secondaires, la charge des PPC vous met à la merci des adversaires. Soyez alors continuellement en mouvement grâce aux Jump Jets (il ne faut pas en abuser tout de même car cela utilise la jauge de chaleur, indispensable au bon fonctionnement des PPC) et pensez à activer l'AMS pour éviter les missiles.



BELIAL



Dépourvu de l'AMS, le Belial n'a pas grand-chose pour lui si ce n'est la puissance des Gauss Rifles. Se jouant comme l'Uziel, il n'est pas aussi efficace du fait de ce manque. En effet, dans la mesure où les Gauss Rifles mettent du temps à recharger entre chaque salve et n'ayant aucun système de défense, le Belial est totalement à la merci des autres Mechs. De plus, les tirs n'étant pas téléguidés, il faudra viser juste. Reste le jeu tout en snipe: coup au but de loin, strafe rapide, etc.



MAD CAT



>>> C'est le premier Mech lourd que l'on rencontre dans la campagne solo et l'un des plus utilisés dans Mechwarrior et les parties multi de MechAssault! Sa réputation vient de son armement très complet et de son tonnage conséquent. Il faut du temps pour l'abattre avant qu'il ne le fasse et c'est une tâche extrêmement ardue. Jamming enclenché, il devient très difficile de le toucher avec précision lui laissant tout le temps de vous faire la fête avec ses 2 PPC et ses 4 Javelins! Peut-être le meilleur Mech de tout le jeu.





>> Ce Mech est fait pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête et préférent y aller comme des bourrins. Avec son important blindage et ses 4 Crossbows, le Timberwolf peut se permettre d'avancer quasi bêtement en lâchant des bordées de missiles au passage. Préférez-lui cependant le Mad Cat car il est beaucoup plus intéressant à manier et bien plus efficace ! On se sert peu des Pulse Lasers et même des Gauss Rifles mais surtout, le Timberwolf ne possède aucune aptitude spéciale. On vous aura prévenu.

LES ARMES

Connaître parfaitement le maniement des Mechs n'est pas suffisant pour faire partie de l'élite et l'apprentissage passe obligatoirement par la maîtrise des différents armements mis à votre disposition. Voici un bref récapitulatif :

ARMES ENERGETIQUES

Pulse Laser : c'est une arme à tir rapide de moyenne portée. La quantité de chaleur dégagée dépend du nombre de canons et le temps de pression sur la gâchette. Laser: long rayon qui suit la cible. Le temps de récupération entre chaque coup est modéré. PPC (Particle Projection Cannon): charger, viser, tirer, patienter entre chaque salve, attendre qu'il refroidisse, le PPC est une arme qui demande énormément de dextérité. A côté de ça, la boule d'énergie suit légèrement la cible et se montre assez dévastatrice.

ARMES BALISTIQUES

Machine Gun : ne dégageant aucune chaleur, le Machine Gun peut être utilisé de manière immodérée. La contrepartie réside dans le fait qu'il faille s'en servir de très près sous peine de faire des dégâts ndicules en plus d'être imprécis.

Autocannon: LE fusil sniper de MechAssault! Permettant de faire mouche rapidement et d'assez loin, l'Autocannon ne peut, par contre, pas être utilisé à un rythme effréné.

Gauss Rifle : version améliorée de l'Autocannon, le Gauss Rifle peut atteindre un adversaire d'une plus grande distance et même le faire tomber si le coup est optimal. La chaleur dégagée est plus faible que l'Autocannon, mais la cadence de tir reste moins élevée.

MISSILES

Crossbow: missiles thermiques à courte portée, les Crossbows manquent de puissance mais se rechargent plus rapidement que les Javelins ou les Hammers. Hammer: non téléguidés, les Hammers demandent un minimum de réflexion et d'anticipation avant chaque tir. Se collant à la cible, ils requièrent un timing monstre et le dosage de la minuterie n'est pas facile. Cependant, ils provoquent d'impressionnants dégäts collatéraux. Javelin : missiles à tête chercheuse

infligeant des dommages considérables, les Javelins perdent de leur efficacité quand ils sont utilisés à courte portée.





THOR



>>> Voici un Mech relativement attachant. Le Thor est une machine assez bien équipée : tonnage lourd, Jump Jets, Jamming. Avec ces dispositifs de défense, c'est l'un des robots les plus difficiles à descendre ! Qui plus est, il n'est pas en reste du côté des armes. Au corps à corps, faites parler vos 4 Machine Guns, personne ne pourra vous défier. Les Crossbows servent plutôt à s'occuper des cibles trop agiles. Quant aux Lasers, ils finiront d'achever tous vos concurrents.



SUMMONER



>>> Moins complet que sa version dite « de base », le Summoner vous fera connaître les joies du Hammer. Lent et demandant un vif esprit de synthèse, le Hammer est terriblement efficace contre les bancs d'ennemis. Les 4 Pulse Lasers sont aussi très utiles, mais ils font monter la jauge de chaleur à une vitesse hallucinante. Pensez à vous servir du double Autocannon comme d'une prévention contre les assaillants qui apparaissent à distance. A conseiller pour les joueurs confirmés.



LES SYSTEMES DE DEFENSE ET ARMES SPECIALES

Autre point à ne pas négliger, les aptitudes spéciales des Mechs. Ci-dessous, vous trouverez une petite description de tous les dispositifs rencontrés au cours du jeu.

Jump Jets (réacteurs de saut) :

l'élément le plus courant dans MechAssault et sûrement le plus utile. Offrant la capacité aux Mechs de survoler pendant quelques instants, les Jump Jets permettent non seulement de surmonter les divers obstacles éparpillés dans les décors mais aussi, et surtout, de prendre un Mech de revers!

Null (camouflage optique):

peu de Mechs ont droit à cette exceptionnelle option. Rendant son propriétaire invisible aux yeux des ennemis, il devient moins efficace dès que le moteur chauffe.

Jamming (brouillage de radar) :

cette fonctionnalité empêche les Mechs adverses de vous verrouiller. Dès que vous êtes à leur portée, enclenchez-la et vous serez sorti du pêtrin !

AMS (Anti Missile System):

en activant l'AMS, vous attirerez les missiles Crossbow et Javelin adverses vers ce leurre vous évitant bien des soucis et des dégâts.



ATLAS



>> Un Mech majeur de la sèrie et du jeu. Avec ses 4 Pulse Lasers, ses 2 Jave ins et surtout ses 4 Autocannons, l'Atlas est un vrai cauchemar ambulant. De plus, avec son blindage à toute épreuve et son système antimissiles, il est extraordinairement coriace. Les Pulse Lasers au corps à corps sont sans merci tandis que les Autocannons s'occupent des adversaires trop éloignés. Quant aux ennemis trop agles, les Javelins devraient faire l'affaire. Nous ne saurons que trop vous le conseiller.



PROMETHEUS



>>> A l'instar de l'Atlas, le Prometheus est totalement hallucinant. Les 3 Lasers sont totalement ravageurs sans parler du double Hammer. Quand vous comprendrez l'utilité d'un tel missile, vous saisirez vite l'exceptionnelle force de frappe de ce Mech. Le double Gauss Rifle sert non seulement de « longue vue » mais aussi à faire tomber les autres en vue de placer les missiles Hammer ! Si une quelconque résistance se fait ressentir, un coup de triple Laser devrait calmer les Mechs trop audacieux.



RAGNAROK

inmage:
très lourd
Viren.
très lente
d'ime énergètique
a ucune
Arme tentaire
Gauss Rifle (x2)
Nimiles
Crossbow
Spireal:
Lava Cun. Shield



>>> A débloquer dans le mode Campagne, le Ragnarok n'est pas si terrible que cela si l'on ne prend pas en considération l'utilité du Shield et du Lava Gun ! Arme absolument non conventionnelle, le Lava Gun en fera réfléchir plus d'un. Lâchant 3 effroyables boules de feu, c'est assurément un spécialiste de l'anti-jeu. Ma's sa lenteur ne permet pas d'en abuser et il faudra se rabattre sur le double Gauss Rifle ou... les 4 Javelins ! Le Shield ne dure certes pas longtemps mais protège des attaques adverses les plus destructrices, Lava Gun y compris !



YMIR

tos tour

Titosso:
tos lone
Armo énergelique
(PPC (x2)
Ema beliebles
Autocannon (x4)
Ema tour
Specie
Cava Gun, Shield

>> Armure lourde, double PPC, 4 Autocannons, Shield et Lava Gun, que demande le peuple ? Débloqué en même temps que le Ragnarok, l'Ymir n'est utilisable qu'en Multi mais constitue l'un des Mechs les mieux armés de tout MechAssault. Son seul défaut réside dans la grosse quantité de chaleur générée par l'utilisation simultanée des armes et du Shield. Malgré cela, l'Ymir reste une valeur sûre et en avoir un dans son camp est souvent synonyme de victoire.



LES ENVIRONNEMENTS EXTERIEURS

Les décors apparaissent comme une donnée majeure de MechAssault. Pouvoir se servir des d fférents éléments n'est pas donné à tout le monde et seuls les Mechwarriors les plus aguerris sauront tirer avantage des cond tions climatiques, des dénivelés et autres reliefs. Dans la mesure où les Mechs chauffent, il faut savoir se cacher le temps que le moteur refroidisse. Pour cela, les montagnes et les bâtiments sont parfaits pour reprendre des forces, en plus d'esquiver les tirs ennemis, Il subsiste cependant une manière plus rapide pour récupérer, il suffit de se mettre dans l'eau. De même, s'il ne ge, votre Mech refroidira plus vite. Il découle de source que les explosions et les décors où la chaleur est omniprésente (volcans, lave...) ne sont pas bons pour votre recouvrement mais il en sera de même pour les autres Mechs! Arrangez-vous alors pour attirer les ennemis dans de la lave où faites de sorte qu'ils soient proches d'une explosion (destruction d'un Mech ou d'une centrale nucléaire), cela facilitera votre vie. Attention à ne pas trop vous cogner contre les immeubles et autres constructions, cela endommage gravement votre machine.





>> Quand on prend en main un Owens, on comprend pourquo le Word of Black a perdu la guerre... Blague à part, que peut-on trouver d'intéressant à utiliser un Mech aussi dépassé ? A moins de n'aimer les challenges bien corsés, on voit mal la présence d'un tel engin. Les 2 (oui 2!) armes dispo ne font pas suffisamment de dégâts et l'Owens encaisse très mal. Il ne lui reste que sa vitesse, et encore, un Cougar ou un Puma, est plus rapide. Même un Elemental se révèle être un choix plus judicieux !





>> Moins mauvais que l'Owens, le Hackman reste un Mech de seconde zone. Rapide mais possédant un tonnage ridicule, il ne fera pas long feu en Multi s'il n'est pas assisté par des alliés puissamment armés. Cependant, le Null lui permet de se faufiler rapidement derrière un ennemi tout en étant invisible et lui tirer une balle de Gauss Rifle. Ce dernier étant véloce, l'adversaire n'aura pas le temps de localiser la provenance de l'attaque. Traitre mais efficace.





>>> Encore un Mech qui n'a pas vraiment sa place dans le jeu. Ne possédant que 2 armes (seul le double Laser vaut le délour), il ferait une proie facile s'il n'était pas relativement mobile. Là est son principal intérêt. Les Jump Jets se montreront ainsi essentiels dans la bonne conduite de ce robot. Couplé au double Laser, l'Uller peut causer de sympathiques dégâts avant de subir les assauts des Mechs opposés. L'AMS sera alors souvent salvateur dans ces cas-là.



KIT FOX



➤ Le fourbe par excellence! Null activé, un coup de Jump Jets, minuterie du Hammer pas trop chargé et on balance la sauce tout droit dans le camp adverse. Effet garanti! Plus encore qu'avec le Puma et le Hackman, le Kit Fox est vraiment imperceptible quand il tire un Hammer (la charge du PPC rend visible le Puma et la traînée laissée dernère un tir de Gauss Rifle peut faire deviner la position du Hackman) dans la mesure où cette arme ne laisse aucune trace. L'engin préféré des stealth gamers!





VULTURE



>> Décidément, les Mechs sélectionnables uniquement en Multi ne sont vraiment pas des premiers choix. Ce Vulture n'échappe pas à la règle malgré la puissance de ses Lasers et de ses 4 Javelins! Le manque de vitesse et de mobilité se fait clairement ressentir quand on voit sa capacité moyenne à encaisser les coups. De plus, le corps à corps n'est pas vraiment son fort avec son risible Machine Gun. Il y a une alternative, envoyer un quatuor de missiles suiv. de coups de lasers et prier pour que l'ennemi tombe avant!



MAD DOG



>>> Sans AMS, le Mad Dog est presque plus mal loti que le Vulture! Heureusement que les 4 Crossbows lui permettent de tenir la route en close combat. Les Pulse Lasers sont à bannir (multiplicité d'armes ne signifie pas efficacité) et le simple Autocannon ne lui permet pas de remporter la bataille à distance. Son salut viendra seulement de la part d'un souten massif. Sans cela, n'espèrez même pas pouvoir défaire les autres Mechs!





ELEMENTAL

Pulse Laser
extremement léger (Crossbow (x2)



>> Ne rigolez pas ! Ce n'est pas parce que l'Elemental est minuscule, manque de puissance et est mal protégé qu'il ne constitue pas une réelle menace ! Essayez de vous battre avec votre Ragnarok contre une dizaine d'Elementals pour voir... Enfin, du fait de sa petite taille ainsi que de son extrême mobilité, il peut causer beaucoup de soucis. Avant qu'on ne le trouve, il aura déjà déversé une bonne vingtaine de salves signées Crossbow ! Maintenant, au bout d'un ou deux tirs bien placés, il ne fera pas long feu non plus...



CATAPULT



>>> Voici la première exception qui confirme la règle du « multiplayer only » (avec le Ymir cela va de soi). Ne pouvant se déplacer à grande vitesse et possédant une armure moyenne, le Catapult ne peut se permettre d'engager le combat en première ligne. Par contre, il fera parfaitement l'affaire en restant sur place et en lâchant des salves ravageuses de Javelins. Si un adversaire se rapproche de trop, utilisez les 4 Pulse Lasers, le temps d'activer le Jamming et de prendre position autre part en vous servant des Jump Jets.



BOWMAN



>>> Se jouant comme le Catapult, le Bowman est un poil plus exposé aux tirs ennemis du fait que les Javelins soient remplacés par des Hammers. En restant à moyenne distance et en utilisant judicieusement les Hammers ainsi que le double Laser, vous devriez prendre l'ascendant sur pas mal de Mechs. Les Machine Guns sont faibles, mais vous permettront de tenir le temps que votre robot refroidisse après une utilisation excessive des Lasers, des Jump Jets et de l'AMS I Un Mech assez convenable dans l'ensemble.

DEPUTS QU'ILS CONTRÔLENT LE TEMPS. LES CHATS N'ONT PLUS BESOIN DE 9 VIES.



Remonter te temps, ca peut être très pratique let sauver la viel.



Besein de vicesse? Appuyez ici c'est parti plus vite que la musique !



Monstres et



Enregistrez-vous pendant vos aventures - et louez en cooperatif avec votre double en casde coup dur.



Un peu trop rapides, les Chrono Monstres ? Faites-leur le coup du ralenti, et profitez-en pour nettoyer tout ca.

Un félin malin capable de contrôler le temps ? On n'avait jamais vu chat! Grâce au disque dur de votre Xbox, avancez, reculez, enregistrez... Dans ce monde complètement distordu, Blinx en aura bien besoin pour réparer les failles spatio-temporelles et sauver la princesse.





www.vbox.com/fr/blina





VOYEZ PLUS. INTENDEZ PLUS. NESSINTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. MECINZ Microsoft Corporation. Tous draits riservés. Las informations con-sire t'objet de modifications importantes event sa première mibe sur le marché. Ces informations sont données à titre indicatif unique de decument ou les informations qui y sont contenues. Microsoft, le laga Microsoft Game Studios, Bilm: The Time Sweeper, Xiaox et le pues abjencées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/eus éleus d'autres pays. Les noms de sociégés et de preduits enicants menti



Les codes suvents som a entrer dem l'option Codes des bonus Acclaim Si vous les avez bien tapés in cale Codes de droite disparaîtra. N'oubliez pas de respecientes nament quand its sont presents

CODES DE DEBLOCAGE DE NIVEAUX

THATDAMLEVEL He berrage IOWARULES : Rampage Skalinge M BAABAA : Sheep Hills

BOYBANDSSUCK : Syracuse UNDERGROUND : UGP Rooks James

SHOWMETHEMONEY: Las Vegas SHOWMETHEMONKEY: Rampe de lancement 69. MASS HYSTERIA CHOICE IN MICHIE aitel niveau

CODES DE DEBLOCAGE **DE VELOS**

DE VELOS
AMISHBOY1695 : velos de Amish Boy
HELKITY487 : vélos de Hellkithy
ITCHI594 : vélos de Itchi,
IOYRIDE18 : vélos de Joyride
KARMA311 : vélos de La Téy,



MANUELA15 : valos de Manuel MIKA362436 : vélos de Mil NUTTER290 : vélos de Nutleo RAVE10 : vélos de Rave. SKEETER666 : vélos de Skeeter TRIPLEDUB922 : vélos de Tripledes TWAN187 : velos de Twen.

CODES DE DEVERROUILLAGE **DES MODES SPECIAUX**

Une fois le code entré, rendez-vous D'option Modes spéciaux des bonus Acclaim pour les activer et les désactives a votre convenance

GHOSTCONTROL : Gnosunde relegates Cette option vous permet de prendre le contrôle du ghost de voire personnage HEAVYPETTING: mode Super crash Quand votre personnage aura un accident il rebondira pendant un ceitaln moment ARABOLIC: mode Visible gap. Vous aurez la possibilità da velt tous les gaps présente dans le niveau

3RD SOG : vision nectione. Cette option vous ajoutera un liftre vert comme si vous portiez des lunaties de vision

FLUFFYBUNNY: mode Burny, Grace cette option, yous pourrez tirer sur low ce qui bouge. Pour se faine, effectuez un arrêt complet de votre vélo. Puis bougez le stick analogique dioit pour accèder à la vue à la première personne. Vous n'aurez plus qu'à utiliser la gachetie l pour faire apparaître et disparoître un viseur, le bouton A ou B ou la gachette R pour tirer. Et enlin le bouton Noir on Blanc pour passer en mode Soles

CODE DE DEVERROUILLAGE **DES SEQUENCES VIDEOS**

XXXINTRÒ: la vidéo de présentation sera choisie de façon aléatoire parmi les vidéos que vous autez déverrouillées LAPDANCE: le Bronx, New York - 1 STRIPTEASE: le Bronx, New York 2. FREESAMPLE: le Bronx, New York 3. BOING : le barrage -THONG : le barrage BURLESQUE: Rampage Skatepack //
ONEDOLLAR: Sheep Hills 1

69 : Sheep Hills FUZZYKITTY: Syracuse ± MICHAELHUNT: Syracuse 2 BOOTYCALL: UGP Roots Ann & HIGHBEAMS : Las Veges TASSLE: Las Vegas -

IFLINGPOO: Launch Pad 65 1 PEACH: Launch Pad 69 -72 DDUULRRLDRSQUARE: demine vales THISISBMX : vidéo bonus - 1 KEEPITDIRTY : vidéo bonus - 2

CHAMPAGNE ROOM : Touris les séquences vidéo

CODE DIVERS

ELECTRICITYBAD : Jouer avec Amish Bey, I LOVE WOOD : Joser avec Amish Boy, MAKEMEANGRY : grāce a ce code, your pourrez choisir la couleur verte pour a peau du personnage que vous crescu dans l'éditeur de rider

Z AXIS : vous prendrez plus de vitesse. XXX RATED CHEAT : c'est le code ultime puisqu'il vous permettia non seulement de choisir le niveau que vous désirez mais aussi d'accèder à louis les séquences vidéo

: MAN OF 5

Pendint one partie, laites france, pura entrez repidement les codes sulvants. Si vous avez record, veus entendrer le bruit d'une explos

R, Noir, Y, Noir, L, Blanc continued in debloque toutes les options le mode Bonis et le mode Simple. Noir, Blanc, L. X. L. Blanc. avec ce caute, Sapanne



se norda jemais d'energia L, L, R, L, Y, X, Blanc, Noir, Noir, Blanc mode Rayons X. En fait, tous les objets animes den seront effichés avec un effet de transparence R, L, Noir, Blanc, L, Y, Y, Noir, R, Blanc : tous les objets animés seront affichés comme s'ils étalent recouver



Pour emblequer les mini-jeux Bungi positionnez vous sur la case des mini-jeux Bungi tout en bas à gauche et exécutez la manipulation suivante : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche Droite avec la croix multidirectionnelle.





JAMES BOND : NIGHTFIR

Entrez l'un des codes suivants dans la rubrique Débloquer des codes. Un message vous indiquera que vous avez débloquez un élément du jeu. Ensuite, validez-les en sélectionnant noms de codes.

SELECTION DU NIVEAU

POWDER: la neige et le feu. TRACTION: décollage immédiat. BONSAI: protection rapprochée. HIGHRISE: visite nocturne. MELTDOWN : réaction en chaîne. FLAME: piège de métal. AOUA: en eaux troubles. BLASTOFF: compte à rebours.

PARADISE: une île peu pacifique. VACUUM: équinoxe.

PASSPORT: tous les niveaux deviennent accessibles.

AMELIORATION DES GADGETS ET DES ARMES

MAGAZINE: plus de munitions pour le chargeur de votre fusil de sniper.

SCOPE: zoom plus important pour la lunette

télescopique de votre fusil de sniper.

SHUTTER : amélioration de la portée de votre appareil photo miniature.

SESAME : amélioration des capacités de votre décodeur UFTOFF: accroissement du champ d'action

de votre grappin.

PHOTON: augmentation de la puissance de votre montre laser.

ZAP: votre porte-clef tazer immobilise plus longtemps l'ennemi.

SLEEPY: vos fléchettes de tranquillisant agissent plus longtemps.

> P2000: vous obtenez un P2K plus puissant et optimisé.

AU P2K: vous obtenez le P2K d'or. AU PP7: yous disposez du PP7 d'or.

LAUNCH : vous avez accès à de meilleurs missiles

pour votre véhicule.

Q LAB: optimise tous vos gadgets.

OPTIONS MULTIIOUEUR

MODES:

TARGET: mode Assass n. TNT: mode Démolition. ORBIT: mode GoldenEye. GUARDIAN : mode Protection.

TEAMWORK: mode Domination par équipe.

TRANSMIT: mode Satellites.

GAMEROOM: tous les modes multijoueurs.

PERSONNAGES:

VOODOO: Baron Samedi. ZERO G : Bond dans l'espace. BLACKTIE: Bond en smoking. NUCLEAR: Christmas Jones. NUMBER 1 : Drake en costume.

SLICK : Elektra King. MIDAS : Goldfinger. DENTAL: Requin. BLIMP: Max Zonn. BADGIRL: Mayday. BITESIZE: Nick Nack.

BOWLER: Oddjob. Choisissez son chapeau comme arme et vous pourrez tuer votre adversaire en un coup.

CIRCUS: Pussy Galore. HEADCASE: Renard. ASSASSIN : Scaramanga. MARTIAL: War Lin. JANUS: Xema Onatopp

PARTY: tous les personnages cachés.





ENT ASSA

nivants pendant le jeu. Si vous avez annu e bonne combinaison, un message apparaissant à l'écran vous le confirment. El comme l'action continue, trouvez un endroit tranquille pour éviler d'être sur Pour désactiver la plupart de ces codes cultit de les rentrer à nouveau

R. L. Haut, Bas, A. X. Stick Analogique Gaucha, B, A, B, A : ce code vous permet non soulement de terminer le niveau en cours, mais aussi d'obienir le rang

R, L, Haut, Bac, A, R, L, Noir, Blanc débloque le God mode

R. L. Haut, Bas, A. Haut, X. A.: met & voice disposition toutes les armes du jou. L. R. Haut, Bas, A. Haut, R. R.: vous

obtenez directement un fusil-mitrallleur et un pictolet 9 mm teus deux équipes d'un silencieux

R. L. Haut, Bas, A. Haut, Bas a remetivement barre de vie au maximum. Notez que parfois, il faut attendre de vous faire toucher une fois pour qu'elle se miniplier

R, L, Haut, Bes, A, Haut, L. made Ralenti, Chaque fois que veus

zzun ennemi. His écroule auralenti R, L, Haut, Bas, A, Haut, Haut : mode Hitman Ali. Vos coupe de moios

R. L. Haut, Bas, A. L. L.: mode dievine Voc adversaires s'envolent quand ils meuren R, L, Haut, Bas, A, Haut, Blanc : mode Rambe. Il vous suffire de tirer en direction de vois ennemis pour les tuer sans même les toucher. De plus, ils seront projetés au loin comme sous l'effet de l'explosion d'une bombe. Attention I il faut quand même qu'il y ait un point de confact. Aussi liver sur le solioù sur un mus prache

R. L. Haut, Bas, A. R. R. made Magneteres Vos ennemis meurent en un coup. R. L. Haut, Bas, A. Manc, Blasc : mode Nailgun, Quand vous tirez sur un ennem

ARMES HONUS

Silverballer 45 avec sitencious silven un rang « assassin invisible z» Fuell de chasse à canon scie : Dise deux rangs « assassin invisible » Fuell d'assaut M4 : oblenez cing legge vascasin invisible









SURLEDVO

Un DVD de qualité ce mois-ci avec 6 démos de qualité dont celles de *Panzer Dragoon Orta* et du prochain *Indiana Jones*. Du côté des vidéos, nous vous avons réservé une surprise de taille puisque vous pourrez découvrir la bande-annonce de *Halo 2*. Que cela ne vous empêche pas de profiter du reste du DVD, car ce mois-ci, il est vraiment géant. Alors, bon jeu et au mois prochain!

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

EDITEUR: LUCASARTS NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Indiana Jones, son fouet et son chapeau.

Aussi à l'aise aux poings qu'au fouet.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DEPLACEMENTS

STICK ANALOGIQUE DROIT: CAMERA

CROIX: EQUIPEMENT / ARMES

BOUTON A: ATTAOUE 2 **BOUTON B: SAUTER / NAGER**

BOUTON X : ATTAQUE 1

BOUTON Y: ACTION GACHETTE L: ZOOM

GACHETTE R: PROTECTION **BOUTON BLANC: RECHARGER BOUTON NOIR: RANGER ARME / OBJET**

A l'aide de votre mythique fouet et de quelques autres instruments, partez à la recherche des secrets entourant la tombe de l'empereur. Vous reconnaîtrez sans doute le moteur éprouvé de Buffy. Normal, le développement a été confié à The Collective. Grâce à une prise en main intuitive, Indy répondra à toutes vos sollicitations pour grimper, nager, frapper et bien sûr faire usage de son fouet. Faites claquer le fouet et en route pour l'aventure !

PANZER DRAGOON ORTA SHENMUE II

NECS EDITEUR : SEGA NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Voici la jeune Orta, héroïne de cet épisode.



◆ Une attaque diablement efficace.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DEPLACEMENT

STICK ANALOGIQUE DROIT:

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : DEPLACEMENT

BOUTON A: TIR BOUTON B : VITESSE -BOUTON X : VITESSE +

BOUTON Y: CHANGER DE FORME

GACHETTE L: VUE SUR LA GAUCHE GACHETTE R: VUE SUR LA DROITE

BOUTON BLANC: BERSERK BOUTON NOIR : BERSERK

Après un passage plus que remarqué sur Satum, Panzer Dragoon débarque enfin toutes ailes déployées sur Xbox. Ce nouvel opus porte le nom de son héroine, Orta et nous entraîne dans un monde fantasy où elle devra combattre ses ennemis à dos de dragon. Une fois de plus, Sega nous gratifie d'un jeu de toute beauté profitant de la puissance de notre console préférée. Et pour ne rien gâcher, Panzer Dragoon est doté d'une excellente maniabilité.

EDITEUR: SEGA NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Débarquement à Hong kong pour Ryo!



★ Les filtres servent surtout pour les photos.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE: CAMERA STICK ANALOGIQUE DROIT: CAMERA

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE: MARCHER

BOUTON A: PARLER BOUTON B : ANNULER

BOUTON X: ACTION / JOURNAL BOUTON Y: MENU

GACHETTE L: ZOOM GACHETTE R : COURIR

> **BOUTON BLANC: CHANGER DE FILTRE** BOUTON NOIR . PRENDRE UNE PHOTO

Après avoir connu un succès mitigé sur Dreamcast, Shenmue II déboule sur Xbox dans une version améliorée. Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire, vous incamez Ryo Hazuki et vous partez à la recherche de votre père assassiné par un mystérieux Chinois. Votre quête vous menera à Hong Kong. De par la diversité des possibilités offertes et son mélange des genres, Shenmue est indassable. Faites-vous votre propre idée avec cette démo.

CONCOURS CONCOURS LAMBORGHIMI



Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser Dans chaque numero, nous organisons une competition avec les tecteurs pour recompetiter les meilleurs joueurs Pour participer, nen de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante : Magazine Officiel Xbox / X Games 101-109 rue Jean-jaurès - 92300 Levallois-Perret ou par mail : cyrille.tessier@futurenet.fr





Yager, ATV: Quad Power Racing 2, Vexx, Evil Dead: a Fistful of Boomstick, Sudeki, et Halo 2!

THE HOUSE OF THE DEAD 3

EDITEUR: SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2



↑ La dernière chose que vous verrez.



Les zombies ninjas, toujours aussi vindicatifs.

STICK GAUCHE: DEPLACEMENT CIBLE

STICK DROIT: DEPLACEMENT CIBLE

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE:

BOUTON A: TIR BOUTON B : RECHARGER

> BOUTON X: BOUTON Y: RECENTRER CIBLE

GACHETTE L: RECHARGER GACHETTE R: TIR

BOUTON BLANC: BOUTON NOIR:

Les zombies et autres monstres cauchemardesques envahissent la Xbox. Armé de votre fusil à pompe, vous les repousserez en tirant sur tout ce qui bouge. Au moins, avec ce troisième volet, vous ne grillerez pas vos neurones. Le concept n'a pas certes pas changé d'un iota, mais qui irait s'en plaindre. Après tout, le succès de cette série réside dans son effet défoulant, simple mais efficace ! En plus, vous pourrez vous adonner au massacre à deux!

LAMBORGHINI

EDITEUR : RAGE NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Les dégâts influent sur la conduite.



↑ Admirez la plaque d'immatriculation par défaut.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE: DIRECTION

STICK ANALOGIQUE DROIT:

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE: DIRECTION

BOUTON A: FREIN A MAIN **BOUTON B: RAPPORT INFERIEUR**

BOUTON X: MARCHE ARRIERE / RAPPORT SUPERIEUR

BOUTON Y: CAMERA ARRIERE GACHETTE L: FREINER

GACHETTE R : ACCELERER **BOUTON BLANC: CHANGER DE CAMERA BOUTON NOIR: VOITURE PAR DEFAUT**

C'est au tour de Lamborghini de proposer son jeu de course officiel. Vous rejoindrez le Lamborghini Millionaires Club et participerez à des challenges à travers le monde pour gagner des automobiles de légende. Dans notre démo, vous serez au volant d'une Lamborghini Murciélago, le tout-demier modèle de l'écurie. Vous aurez 2 tours pour faire vos preuves en tant que pilote dans les rues de Rome aménagées pour la circonstance. Faites rugir vos moteurs, partez !

VEXX

EDITEUR: ACCLAIM NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Vexx en pleine exécution de son dragon punch.



♦ Vexx ressemble à une version cartoon de Serval.

STICK GAUCHE: DEPLACEMENT

STICK ANALOGIQUE DROIT: CAMERA

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE:

BOUTON A: SAUTER BOUTON B:

BOUTON X: FRAPPER / NAGER

BOUTON Y: REGARDER GACHETTE L: SE BAISSER

GACHETTE R: SUPER POUVOIR

BOUTON BLANC:

BOUTON NOIR:

Yabu, le spectre de l'Ombre, et ses serviteurs se sont attaqués aux villageois de Rockhaven pour les réduire à l'esclavage, tuant au passage le grand-père du jeune Vexx. Ce dernier luttera pour sauver son peuple et au passage, venger la mort de son grand-père. Pour cette mission sacrée, il s'aidera d'un gantelet volé à l'envahisseur, lui conférant des pouvoirs spéciaux. Telle est l'histoire, prétexte à un jeu de plates-formes aventure. Dans la démo, vous découvrirez le 1er niveau.

Ce mois-ci, il eum lieu sur Lamborghini. Nous tiendrons compte du temps total et en cas d'ex æquo (si, c'est possible !), du meilleur temps au tour. Comme d'habitude, envoyex-nous la photo de fin de course indiquant votre temps, et ce, avant fin mars 2003.

>> MEILLEUR SCORE :

Donc, vous faites le meilleur temps et vous nous envoyez une belle photo en précisant le temps réalisé. Je précise aussi que la photo ci-contre est là à titre d'exemple, ne vous souciex donc pas des scores. A vous de jouer !



SUR LE OVO (sous réserve)

LES DEMOS (CLUSIVES DE :

- **RACING EVOLUZIONE**
- DR. MUTO
- **MX SUPERFLY**



ETLES VIDEOS DE :

- **GODZILLA**
- SHENMUE II
- >>> CRIMSON SEA
- **TAO FENG**
- >>> PROJECT ZERO
- **RACING EVOLUZIONE**

DANS LEMAGAZINE OFFICIEL XBOX En vente vers le 20 mars 2003

UN NUMERO

POUR FETER LE PREMIER ANNIVERSAIRE DE LA CONSOLE, DU MAGAZINE ET LE LANCEMENT DU XBOX LIVE.

DE NOMBREUSES SURPRISES **VOUS ATTENDENT!**

ES TESTS

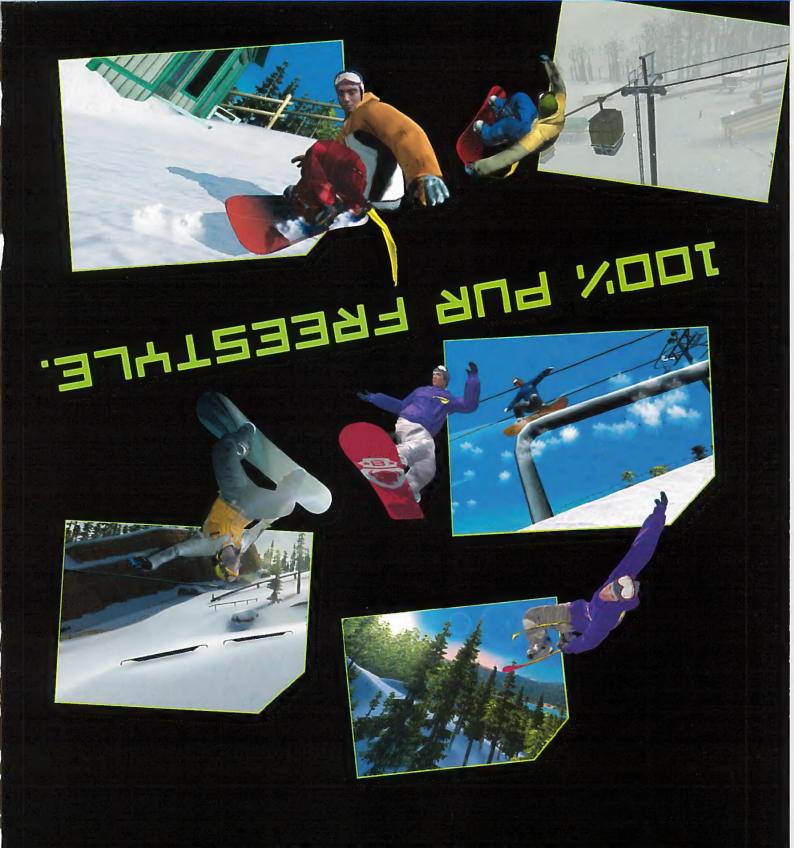














www.xbox.com/fr/amped

Jamais jeu de Snowboard n'a été aussi réaliste. Dans la poudreuse, ou sur piste, retrouvez toutes les sensations de la glisse et défiez la gravité. Amped Freestyle Snowboarding vous propose de gérer la carrière d'un snowboarder pro. Pour cela, il faudra impressionner photographes et sponsors présents sur les pistes. Vous serez lâchés sur plus de 80 parcours au cœur de montagnes existantes fidèlement reproduites, comme les pentes de l'Utah ou du Vermont. Enchaînez les tricks les plus fous et devenez la nouvelle star du snowboard.

PLAY MORE, PLAY AMPED."



"LE MEILLEUR JEU XBOX LIVE" JOYPAD



www.unrealchampionship.com



















AT%RI